NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

09/09 • AUSGABE 149 • € 3,50

N-ZONE

DAS MEISTVERKAUFTE MONATLICHE NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 09

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GRATIS!
XXL-Doppelposter im Magazin!

GAMESCOM GUIDE
Heft im Heft: Alles zur Spielemesse!

POKÉMON

SO GEHT'S WEITER: DIE ZUKUNFT DER ERFOLGSSERIE!

© 2009 Pokémon. © 1995 - 2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS, Pokémon and Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

Wii SPORTS RESORT

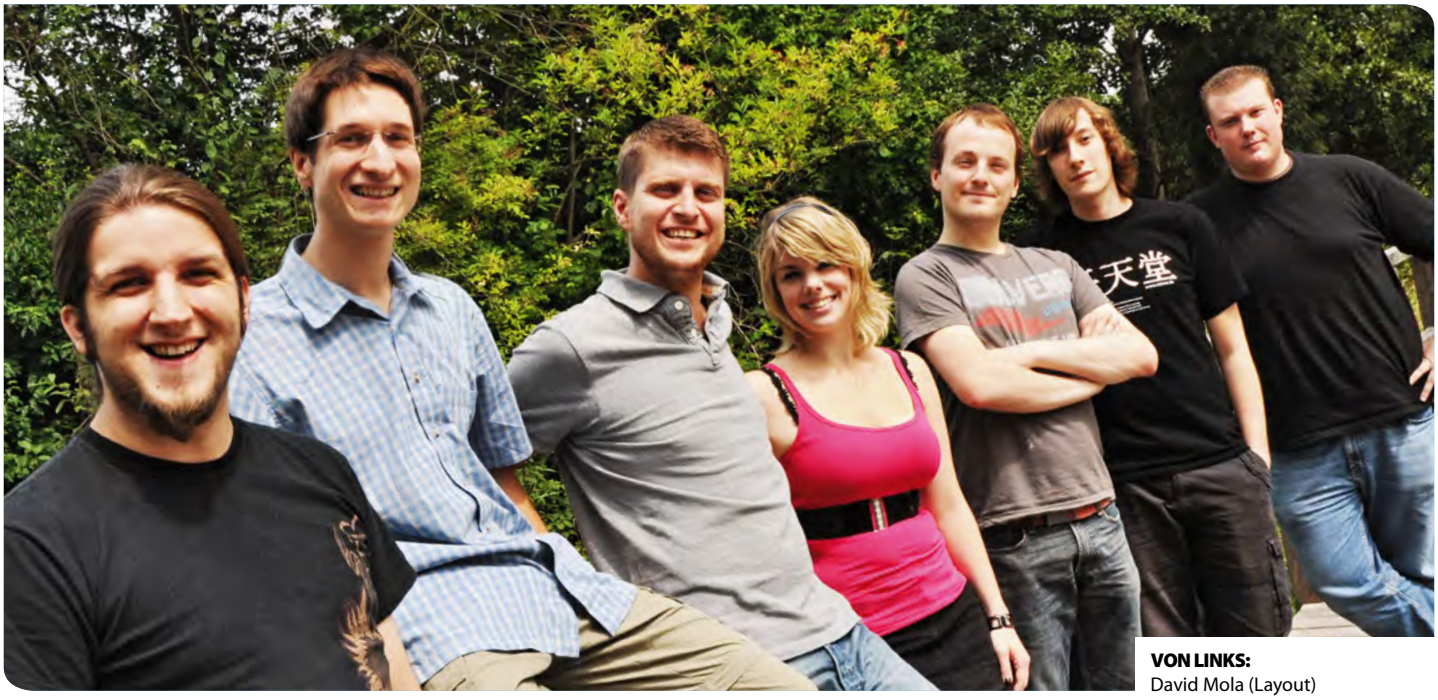
DER MEGA-TEST AUF 6 SEITEN

FIFA 10

SO GUT WIRD DAS NEUE FIFA!

DEAD SPACE

Wii-HORROR VOM FEINSTEN



VON LINKS:
David Mola (Layout)
Christoph Kraus (Redaktion)
Thomas Eder (Redaktion)
Sandra Friedrichs (Redaktion)
Sebastian Stange (Redaktion)
Pascal Hartmann (Redaktion)
Florian Hamburger (Redaktion)

NICHT IM BILD:
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)
Matti Sandqvist (Redaktion)
Arne Söntgerath (Layout)

VON WEGEN SOMMERLOCH!

Monat für Monat hochwertige Spiele: Auf Wii und DS wird man rund ums Jahr mit frischen Games versorgt!

Gewöhnlich ebbt die Spieleflut im Sommer ab, um dann spätestens in der Vorweihnachtszeit wieder voll über uns Gamer hereinzubrechen. Doch bedeutet dies zum Glück nicht, dass wir Spieler bis zum Winter auf unsere Favoriten warten müssen – Nintendo hat im letzten Jahr vorbildlich das vermeintliche Sommerloch mit Mega-Hits wie *Mario Kart Wii* und *Super Smash Bros. Brawl* stopfen können. Und auch in diesem Jahr haben Nintendo-Fans keinen Grund zum Klagen: Mit *Wii Sports Resort* und *Cursed Mountain* testen wir in dieser Ausgabe zwei Sommer-Highlights 2009. Der Blick Richtung Herbst und Winter stimmt durchweg positiv, wie unser prall mit potenziellen Hits gefüllter Vorschauteil beweist. Neben der vollen Packung *Pokémon* haben wir noch brandheiße Infos zu den verschiedensten Titeln wie etwa dem packenden *Dead Space Extraction*, dem brandheißen *Sonic & Sega Allstar Racing*, *FIFA 10* und den beiden DS-Überraschungen *Scribblenauts* und *Might & Magic*. Und auch RPG- und Manga-Fans mit Japan-Affinität werden mit Vorschauen zu Nintendos *Monado*, *Tales of Symphonia*, *Dragon Ball* und *One Piece* bestens bedient. Als kleines Schmankerl obendrauf gibt's den topaktuellen Import-Test des erst kürzlich in Japan erschienenen DS-Meisterwerks *Dragon Quest IX*.

POKÉMANIA!

Das große Interesse an den kleinen Taschenmonstern ist seit Jahren ungebrochen. Kein Wunder also, dass Nintendo seine Fans nicht auf dem Trockenen sitzen lässt und fleißig an neuen Pokémon-Spielen werkelt. Ausreichend Grund für uns, der Reihe seit Jahren wieder ein Cover zu widmen und die neuesten Infos für euch zusammenzutragen. Die Daten zur Pokémon-Days-Tour findet ihr übrigens in unseren News. Dort wird wie in den Vorjahren wieder ein geheimes Pokémon angeboten.

GAMESCOM 2009 – UND ES HAT BÄM! GEMACHT!

Deutschlands Spieler sind im Messefieber; die Vorfreude auf die gamescom in Köln ist gigantisch. N-ZONE ist natürlich live vor Ort und berichtet wie gewohnt topaktuell über alles, was in der Welt rund um Nintendo passiert. Wer die nächste N-ZONE nicht abwarten kann, klickt sich am besten fleißig durch www.n-zone.de, wo wir euch während der Messe live auf dem Laufenden halten. Wie im letzten Jahr verleiht der N-ZONE-Verlag Computec Media auch in diesem Jahr wieder den COMPUTEC BÄM! AWARD, unter anderem sind *Professor Layton* und *Wii Music* nominiert. Weitere Infos zur gamescom findet ihr auf Seite 12 der euch vorliegenden Ausgabe und im beiliegenden gamescom-Guide.
Die Messe kann kommen!

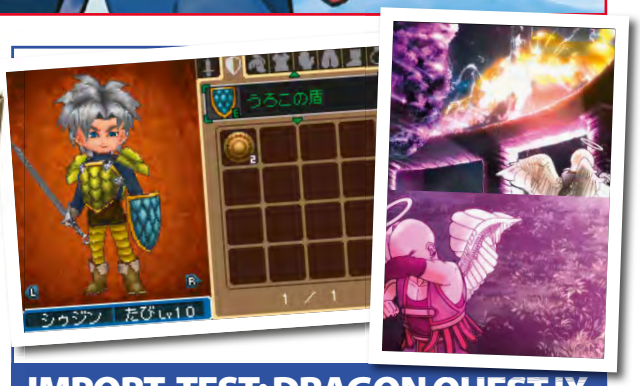
Viel Spaß bei der Lektüre und eine angenehme Zeit wünscht
euer N-ZONE-Team

VORSCHAU: POKÉMON – DIE NEUEN SPIELE!

Das bringt die Zukunft für Pokémon-Fans: Brandheiße Infos zu *Herzgold/Seelensilber* und *Mystery Dungeon 3* für den DS sowie erste Fakten zu dem Wii-Ware-Pokémon-Spiel. Hier kommt jeder Freud der Taschenmonster auf seine Kosten! **SEITE: 18**

REPORTAGE: WiiWARE & DSiWARE

Die Anzahl der Download-Spiele für Wii und DS steigt stetig, doch dank N-ZONE behaltet ihr den perfekten Überblick! **SEITE: 76**



IMPORT-TEST: DRAGON QUEST IX

Der Überflieger aus Japan: Wir haben das neue *Dragon Quest* für den DS importiert und auf Herz und Nieren geprüft. **SEITE: 70**

NEWS

Allgemeine News 08
Import-News 72
News im Fokus 12

REPORTAGE

Nintendos stille Helfer 14
WiiWare & DSiWare 76

JEDEN MONAT

DVD-Cover 93
DVD-Inhalt 06
Impressum 96
Termine 46
Die besten Spiele 48
Startseite Vorschau 16
Startseite Test 52
Leserbriefe 80
Nachspiel 97
Spielerforum 82
Zeugnis 95

VORSCHAU

Wii
Academy of Champions 41
Colin McRae DiRT 2 41
Dead Space Extraction 24
DJ Hero 37
Dragon Ball: Revenge of Piccolo 38
FIFA 10 30
Guitar Hero 5 36
Monado: Beginning of the World 28
One Piece: Unlimited Cruise 2 40
Pokémon Mystery Dungeon (WiiWare) 20
Sonic & Sega All-Stars Racing 32
Super Monkey Ball Step & Roll 34
Tales of Symphonia: Dawn of the New World 39

DS
Bleach: The 3rd Phantom 45
C.O.P. The Recruit 45
Dragon Ball Z: Attack of the Sayans 38
Might & Magic: Clash of Heroes 44
Pokémon Mystery Dungeon 3: Erkundungsteam Himmel 22
Pokémon: Herzgold/Seelensilber 18
Scribblenauts 42

TEST

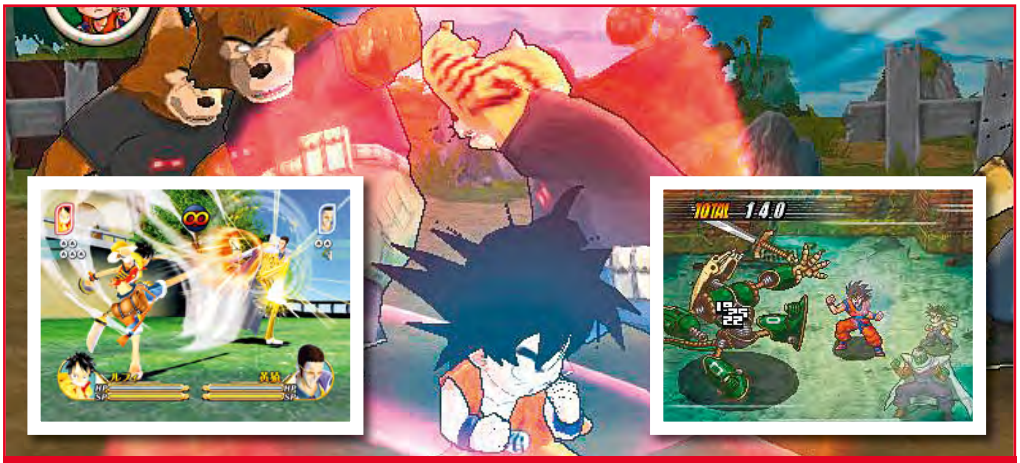
Wii
Coraline 65
Cursed Mountain 60
Rygar: The Battle of Argus 63
Summer Athletics 2009 65
Transformers: Die Rache 64
Wii Sports Resort 54

DS
7 Wonders 68
Crazy Circus 68
Crazy School Games 68
Der Schatz der Delfine 68
Dragon Quest IX 70
Harry Potter und der Halbblutprinz 66
Ice Age 3 67
Moon 66
Transformers: Die Rache 67

Virtual Console
Ogre Battle 84
Musha 84
Bomberman '94 85

TEST: CURSED MOUNTAIN

Der erste Deutschland-Test: So gut ist der neue Survival-Horror-Titel für die Wii. **SEITE: 60**



VORSCHAU: DRAGON BALL, ONE PIECE & CO

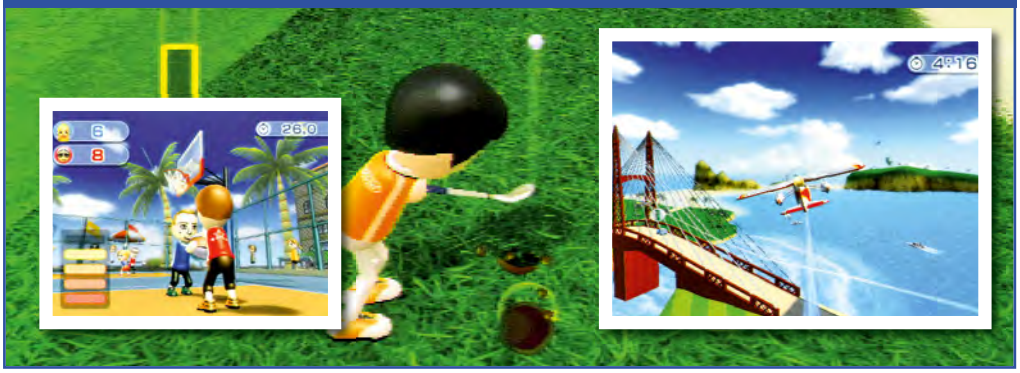
RPG-, Anime- und Manga-Fans kommen in dieser Ausgabe voll auf ihre Kosten: Wir haben die neuesten Infos und Bilder zu den Games mit euren Lieblingshelden! **SEITE: 28, 38, 40**

VORSCHAU: FIFA 10

Neues Jahr, neues *FIFA*: Das erwartet euch in der 2010-Fassung des Fußballdauerbrenners! **SEITE: 30**

TEST: Wii SPORTS RESORT

In unserem XXL-Test nehmen wir sämtliche Sportarten einzeln und gewohnt kritisch unter die Lupe. Und ein paar Cheats haben wir auch noch parat! **SEITE: 54**



TIPPS

Wii
MySims Racing 92
One Piece: Unlimited Cruise 1 92
Wii Sports Resort 58

DS
Lego Strategie 92

RETRO

Die 10 … 88
Pixelpannen 86
Retrostars hautnah 90
Virtual Console 84

ALLE TITEL IN DIESER AUSGABE:

7 Wonders 68
Academy of Champions 41
Band Hero 08
Bleach: The 3rd Phantom 45
Bomberman '94 85
Colin McRae DiRT 2 41
Contra Rebirth 77
C.O.P. The Recruit 45
Coraline 65
Crazy Circus 68
Crazy School Games 68
Cursed Mountain 60
Dance Dance Revolution: Hottest Party 2 53
Dead Space Extraction 24
Der Schatz der Delfine 68
DJ Hero 37
Dragon Ball Z: Attack of the Sayans 38
Dragon Ball: Revenge of Piccolo 38
Dragon Quest IX 70
Driift Mania 77
FIFA 10 30
Guitar Hero 5 36
Gradius Rebirth 77
Harry Potter und der Halbblutprinz 66
Ice Age 3 67
Lego Strategie 92
Metroid Prime Trilogy 08Might & Magic: Clash of Heroes 44
Monado: Beginning of the World 28
Moon 66
Musha 84
MySims Racing 92
Ogre Battle 84
One Piece: Unlimited Cruise 1 92
One Piece: Unlimited Cruise 2 40
Pokémon Mystery Dungeon 3: Erkundungsteam Himmel 22
Pokémon Mystery Dungeon(WiiWare) 20
Pokémon: Herzgold/Seelensilber 18
Rabbids Go Home 10
Rygar: The Battle of Argus 63
Scribblenauts 42
Sonic & Sega All-Stars Racing 32
Spyborgs 10
Summer Athletics 2009 65
Super Monkey Ball Step & Roll 34
Tales of Symphonia: Dawn of the New World 39
Tingle's Balloon Trip of Love 73
Transformers: Die Rache 64, 67
Wii Sports Resort 54
YouMove 11

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder eurem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: DVD 09/2009, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

TOP-THEMA

Wii Sports Resort
- Die Sportarten
- Mehrspieler-Spaß
- Wii Motion Plus

VORSCHAU

Wii
Cursed Mountain
FIFA 10

DS
Dragon Quest IX
Might & Magic: Clash of Heroes

TEST

Wii
Guitar Hero: Greatest Hits
Mushroom Men: Der Sporenkrieg
Transformers: Die Rache

DS
Guitar Hero On Tour: Modern Hits
Lego Strategie
Moon

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Infinite Space (Anime Teil 1)
KS-Film-Trailer
Leserfilm: Pokémon Championship 2009
Might & Magic: Clash of Heroes (Entwicklertagebuch)
Red Steel 2 (Tutorial)
The Conduit (Entwicklerinterviews)
The Conduit im Online-Modus

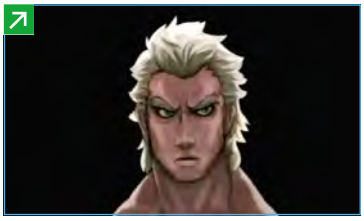
SPIELE-TRAILER

Colin McRae DIRT 2
Guitar Hero 5
Iron Man 2
Mein Koch-Coach
Rabbids Go Home
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes (Teaser)
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes (Trailer)
Super Monkey Ball: Step & Roll
Teenage Mutant Ninja Turtles Smash-Up
The Conduit

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr im Heft auf Seite 93 und auf der aktuellen DVD als PDF-Datei!

TOPS & FLOPS

POKÉMON TOTAL
Zu den neuen Pokémon-Spielen gibt es so viele Infos wie nie zuvor. Das rechtfertigt nach langer Zeit wieder ein Cover.



DAFÜR ZAHLEN WIR GERN
Immer mehr Hersteller setzen auf hochwertige WiiWare-Unterhaltung, siehe Contra Rebirth und Gradius Rebirth.

JAPANO-HIT – VÖLLIG ZU RECHT
Dragon Quest IX begeistert durch gute Technik, hohe Spielzeit und feines Gameplay. Die Endwertung: sahnige 90%!

PRÄCHTIG... ABER NICHT BEI UNS
Die schwarze Wii wird vorerst nur in Japan angeboten. Wir Europäer bleiben außen vor – hoffentlich nicht mehr lange.

DIE MACHEN UNS ARM!
Die Preise für die Zusatzinhalte von Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord sind schlichtweg unverschämt.

METROID PRIME TRILOGY

Metroid Prime 1, 2, 3 … letzte Chance, vorbei!

Da steckte der Wurm drin: Die drei *Metroid Prime*-Teile sahnten nicht nur im N-ZONE-Test Traumwertungen jenseits von 90% ab – und dennoch lag Samus Aran im weltweiten Verkaufszahlen-Vergleich nicht allzu weit vorn. Damit alle unentschlossenen Zocker zumindest nicht sagen können, es hätte am Preis gelegen, macht ihnen Nintendo ein Angebot, das sie nicht ablehnen können: Für 50 Euro gibt es die gesamte Trilogie mit optimaler Wii-Steuerung, neuem Breitbildmodus und sauber angepasster 480p-Darstellung. Als zusätzlichen Service haben wir außerdem die einzelnen Vorzüge der Spiele tabellarisch aufgelistet. **(ck)**

	Metroid Prime 1	Metroid Prime 2	Metroid Prime 3
Anzüge	Varia Suit, Gravity Suit, Phazon Suit	Varia Suit, Dark Suit, Light Suit	Varia Suite, Phazon Enhancement Device Suit
Visoren	Combat-Visor, Scan Visor Thermal Visor, X-Ray Visor	Combat Visor, Scan Visor, Dark Visor, Echoes Visor	Combat Visor, Scan Visor, Command Visor
16:9-Modus	Ja	Ja	Ja
Spielzeit	16 bis 18 Stunden	12 bis 16 Stunden	12 bis 16 Stunden
Spieleranzahl	1	1-4	1
Europa-Erstveröffentlichung	21. März 2003	26. November 2004	26. Oktober 2007

Wii | **EGO-SHOOTER** | **Hersteller:** Nintendo, **Termin:** 04. September 2009

BAND HERO

Wir würden eher sagen: „Guitar Hero On Tour Extended“

Jetzt wird's schräg: *Guitar Hero On Tour* war erst der Anfang, bei *Band Hero* kommt noch mehr Plastikzubehör zum Einsatz. Hat man die vier Silikonnippel, die jeweils das Becken eines Schlagzeugs repräsentieren, auf die beiden Seiten des DS Lite gestülpt, kann das Abrocken auch schon losgehen. Im Takt zur Musik klopft ihr mit den Fingern auf die Drums und erklimmt so die Karriereleiter als Held eurer eigenen Rockband. Der herkömmliche Guitar Grip, wie man ihn aus *On Tour* kennt, wird ebenfalls unterstützt. Und wer ein ausgeprägtes Talent zum Trällern hat, darf dank DS-Mikrofon auch stimmlich beweisen, dass er es draufhat. Klingt lustig, aber Handhabung und Spaßfaktor müssen sich im Praxistest erst noch beweisen. **(ck)**

DS | **MUSIKSPIEL**| **Hersteller:** Activision, **Termin:** Herbst 2009

EINE NEWS, ZWEI MEINUNGEN

WIIWARE-SPIELE PLAGEN DEN GELDBEUTEL MIT BEZAHL-INHALTEN

Was haben *Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht, Space Invaders Get Even, Final Fantasy IV: The After Years* und *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* gemeinsam? Alles sind gute WiiWare-Spiele? Ja, das mag man feststellen. Aber die Spiele sind auch allesamt an Zusatzinhalte gebunden: Denn mit dem Kauf alleine bekommt man nur das Grundgerüst – weitere Kapitel, Raumschiffe, Klamotten oder Endbosse muss man sich erst dazukaufen. Und dafür muss man abermals tief in den Geldbeutel greifen: Das Komplettpaket von *My Life as a Darklord* kostet beispielsweise fast 70 Euro. Auch die volle Ladung *Final Fantasy IV: The After Years* liegt mit fast 40 Euro am Rande der Zocker-Schmerzgrenze. Christoph und Sebastian kommentieren im Folgenden, was sie von der Entwickler-Marotte, Zusatzinhalte nur gegen Bares abzudrücken, halten.

CHRISTOPH KRAUS KOMMENTIERT:

Es ist nichts dagegen einzuwenden, wenn wir Zocker für nachträgliche Modi zur Kasse gebeten werden. Spielerweiterungen sind grundsätzlich sogar sinnvoll, um einen WiiWare-Titel langfristig attraktiv zu halten. Die Motivation, etwa einen neuen Spieldurchgang in *Mega Man 9* zu starten, steigt natürlich immens an, wenn Capcom das Abenteuer um einen Hardcore-Modus ergänzt. Auch die Aussicht auf einen alternativen Abspann dürfte bei vielen Fans den einen oder anderen Euro lockermachen. Für sinnlose, auf Kommerz getrimmte Zusatzinhalte bin ich aber nicht zu haben: Nur damit mein Held durch dünne Abgründe schlittern kann oder ich einen Endgegner freischalte, der im Programmcode sowieso schon enthalten ist, werde ich mit Sicherheit keine Knete ausgeben. Und die Tatsache, dass viele scheinbar preiswerte Spiele nur ein Lockangebot sind, um kostenpflichtige Extra-Episoden zu verhökern, ist schon arg frech. Da weiß ich lieber, woran ich bin, und kaufe mir aus dem Spielesortiment von „Elektro-Meier" eine feine Plastikbox mit herkömmlicher Disc und Spielanleitung. Die riecht wenigstens angenehm nach frisch gedruckt. Und nicht nach Abzocke.

SEBASTIAN STANGE KOMMENTIERT:

Bezahl-Downloads sind so eine Sache. Wenn ich ein Spiel richtig gerne mag, sind Extra-Levels oder neue Items ein Segen. Damit habe ich sofort mehr Spielspaß, ohne auf einen Nachfolger zu warten, der vielleicht nie erscheint. Nervig ist nur, wenn die Rechnung nicht aufgeht und uns überteuerte Downloads oder viel zu knappe Grundversionen den Spaß vermiesen. Doch einen Vorteil hat die Sache dennoch: Kauft ihr ein Spiel, das euch im Nachhinein enttäuscht, sind im schlimmsten Fall gleich 60 Euro futsch. Bei einem WiiWare-Spiel, das theoretisch bis zu 70 Euro kosten kann, gebt ihr so viel Geld sicherlich nur dann aus, wenn euch die Grundversion wirklich gut gefällt. In dem Fall mag zwar die Preisgestaltung etwas fragwürdig sein, aber immerhin zahlt ihr nicht die volle Summe auf einmal. Ebenfalls clever: Spiele, die wie eine Fernsehserie in Episodenform erscheinen. Das neue *Monkey Island* wird etwa nach und nach in preiswerten, kurzen Episoden erscheinen. Das hat doch was. Wann habt ihr denn jemals gespannt auf die neue Folge eures Lieblingsspiels gewartet? Die ganze Sache mit der Spielspaß-Verlängerung dank Bezahl-Download hat wirklich viel Potenzial. Hoffen wir, dass die Spielehersteller das auch nutzen und nicht zu sehr an der Preisschraube drehen.

STATISTIK

Nichts als harte Fakten zur Entstehung der N-ZONE 09/09

ZUWACHS DES MONATS:
Die pflanzbare Visitenkarte, die Sebastian von der E3 2009 mitbrachte: Nach einem kräftigen Wachstumsschub innerhalb von nur drei Tagen nach Erstbewässerung hat das Sprießtempo zwar etwas nachgelassen, aber der Ist-Zustand lässt keine Zweifel offen: Aus diesem Pflanzling wird noch was! Dass Sebastian allerdings in zwei Monaten einen Mega-XXL-Busch im Zimmer stehen hat, ist eher unrealistisch. Er wird den Wuchsvorgang dennoch weiter für euch beobachten.

TEST, DEN JEDER MACHEN WOLLTE:
Wii Sports Resort

TEST, DEN NIEMAND MACHEN WOLLTE:
Rygar: The Battle of Argus. Das Spiel erschien schon vor sechs Jahren (!) für die PlayStation 2 und hat damals schon niemanden interessiert. Hat sich daran etwas geändert? Nö. Zudem verlangt der Hersteller 40 Euro für diesen Murks.

TURNIER DES MONATS:
Das Online-Gefecht der Wii-Insider- gegen die N-ZONE-Community. Unsere Freunde von www.wiiinsider.de waren offenbar gut in Form, denn sie fuhren mit sattem Vorsprung den Sieg ein. Wir gratulieren dem User „Hardys" zum ersten Platz – als Dankeschön gibt's ein von den *The Conduit*-Entwicklern signiertes Poster! Auf den Rängen 2 und 3 sind „Marschl" und Alfast2" gelandet. Wenn wir ein neues Wi-Fi-Turnier austragen, erfahrt ihr es rechtzeitig auf www.n-zone.de.

REPORTAGE, DIE DIE MEISTE ZEIT BEANSPRUCHTE:
Das war definitiv die Vier-Seiten-Strecke zu den WiiWare- und DSi-Ware-Spielen. Ständig kamen neue Downloads hinzu, dann traf auch noch eine Konami-Disc mit testbaren Vollversionen zu *Contra Rebirth, Gradius Rebirth* und *Driift Mania* ein. Und zu guter Letzt kam das fest eingeplante Interview zu einem weiteren WiiWare-Titel gar nicht mehr. Sowohl Christoph als auch Layout-Papa Dave schlugen bei dieser Reportage stets die Hände über dem Kopf zusammen. Immerhin: Geworden ist doch noch was draus. Es sind halt Profis am Werk.

SPYBORGS

Eine Prügelei im futuristischen Design

Die Wii bietet Action-Fans mit einer Vorliebe für zünftige Koop-Keilereien bislang nur *Super Smash Bros. Brawl*. Das Spiel ist zwar grandios und hat viele Anhänger, doch nach einem Jahr braucht die Konsole wieder ein neues, gutes Action-Spiel. Und da könnte *Spyborgs* eine feine Alternative werden: Alleine oder zu zweit geht ihr fiesen Robotern in 35 Levels an den Kragen. Ohne Jump&Run-, aber mit vielen Beat-'em-Up-Einlagen kämpft ihr euch als grazile Schwertkämpferin, harter Roboter oder muskulöser Pistolenliebhaber durch die verschiedenen Gebäude, um schlussendlich gegen einen ehemaligen Superhelden zu kämpfen. Die Story ist zwar nicht gerade originell, dafür aber die Kämpfe. Ihr lenkt euren Helden mit dem Nunchuk, springt mit dem A-Knopf und haut eure Feinde mit der B-Taste entzwei. Außerdem steht euch neben einem leichten und einem schweren Angriff auch eine Team-Attacke zur Verfügung, die sehr schön inszeniert ist. In Zeitlupe nähert ihr euch dem Gegner und ahmt danach die angezeigten Gesten mit der Wii-FB und dem Nunchuk nach, um den Feind mit einem Schlag unschädlich zu machen. Die Umgebungen des Spiels sind hübsch in Szene gesetzt und fast vollständig zerstörbar – das ist witzig und sehr cool! **(sf)**

Wii | **ACTION** | **Hersteller:** Capcom, **Termin:** 25. September 2009

RABBIDS GO HOME

Kein Geschrei, sondern klare Worte vom Entwickler!

Wie spielt sich das erste reinrassige Hasen-Abenteuer eigentlich? Ubisoft hat uns interessante Entwickler-Statements zu *Rabbids Go Home* geschickt. Und die möchten wir mit euch teilen. **(ck)**

Die Entwickler zum Spielablauf: „Der Spieler steuert ein Team aus zwei Hasen, die einen Einkaufswagen schieben. Nur wenn der Spieler den Umgang mit diesem aufgemotzten Wagen meistert, kann er das große Ziel erreichen: Zeug einsammeln – egal ob groß oder klein – und mit ihm den Haufen zum Mond größer werden lassen. Viele der Dinge, die die Hasen im Laufe ihres Abenteuers unterwegs mitgehen lassen, erlauben es dem Spieler, den Einkaufswagen mit neuen Fahr- und Kampffähigkeiten aufzurüsten. Eine Flugzeug-Turbine verdreifacht zum Beispiel die Geschwindigkeit des Wagens. Mit dicken Reifen ausgestattet, prallt er vom Boden und von Feinden ab, ganz so wie bei einem Autoskooter. Ein Rollbett an Bord ermöglicht es dem fahrbaren Untersatz, zu schweben und zu gleiten, und ein Jetski lässt ihn übers Wasser rasen. Diese Verwandlungen verändern radikal das Spiel- und Fahrgefühl, sorgen für Abwechslung und neue Herausforderungen. Zeug zu sammeln klingt aber einfacher, als es in Wirklichkeit ist, denn natürlich erwarten den Spieler auch zahlreiche Hindernisse auf seinem Weg. Die Menschen fangen an, ihren Besitz zu verteidigen und lassen ihre gemeinen Köter von der Leine."

Die Entwickler zur Steuerung: „Den Einkaufswagen zu steuern ist die Grundlage des Spielerlebnisses von *RGH*. Der Spieler nutzt das Nunchuk, um zu lenken und die Wii-Fernsteuerung, um die Beschleunigung anzupassen und andere Fahrmanöver zu kontrollieren."

Die Entwickler über die Tatsache, dass die Hasen erstmals Namen haben: „Ja, die beiden Rabbids im Spiel haben tatsächlich Namen und zwar die, die der Spieler ihnen gibt. Aber wir übernehmen keine Verantwortung, wenn diese Namen den Hasen nicht gefallen sollten!"

IN EIGENER SACHE

PRAKTIKANTEN GESUCHT!
Ihr seid volljährig, schreibt gern und gut, widmet euch schon seit Jahren dem Thema Videospiele und habt Lust, mindestens drei Monate – bei entsprechender Eignung gern auch länger – in der N-ZONE-Redaktion zu verbringen? Dann bewerbt euch bei uns mit Lebenslauf und Probeartikeln – per Mail (redaktion@n-zone.de) oder Brief an

Computec Media AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

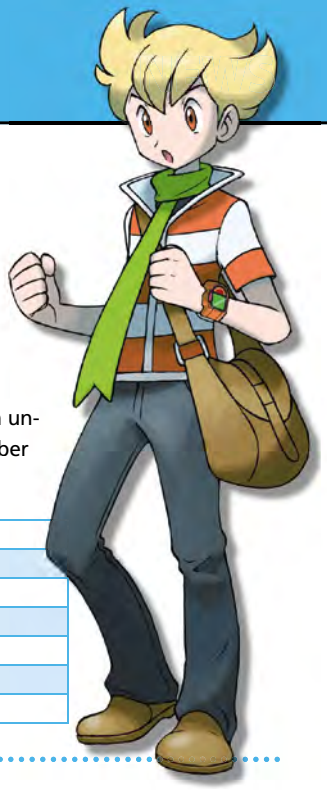
REDAKTIONS-CHAT:
Das nächste Plauderstündchen mit dem N-ZONE-Team findet am 11. September 2009 zwischen 16 und 17 Uhr statt. Meldet euch bei www.n-zone.de an und chattet mit!

ERRATA
+++ Bei der Vorschau zu *Professor Layton und die Schatulle der Pandora* gaben wir in der letzten Ausgabe noch „Termin: Nicht bekannt" an. Nintendo hat das Adventure jetzt für den 18. September bestätigt. +++ In unserem *Another Code R*-Test wurden „teils sehr clevere Rätsel" als Minuspunkt vermerkt. Da hätte natürlich ein Plus stehen sollen. +++ In der WiiWare-Reportage war ein Screenshot aus dem *The Secret of Monkey Island*-Remake platziert. Die Bildunterschrift sprach dagegen von *Tales of Monkey Island*. Die Fehler bitten wir zu entschuldigen. +++

POKÉMON DAYS 2009

Euer Terminplaner im Herbst ist noch leer? Jetzt nicht mehr!

Die Pokémon Days sind mittlerweile in der Jahresplanung eines Pokémon-Trainers fest etabliert. Mit Quiz-Shows, Hindernis-Parcours, Trading-Card-Game-Spielpartien, Verlosungen und – sozusagen als Highlight – der Möglichkeit, ein besonders seltenes Pokémon herunterzuladen, erfreuen sich die Events einer enorm großen Popularität. Das ist auch dieses Jahr wieder der Fall. Nur welches Pokémon diesmal angeboten wird, wollte Nintendo noch nicht verraten. Sobald es feststeht, informieren euch unsere Freunde von www.bisafans.de aber zuverlässig! **(ck)**

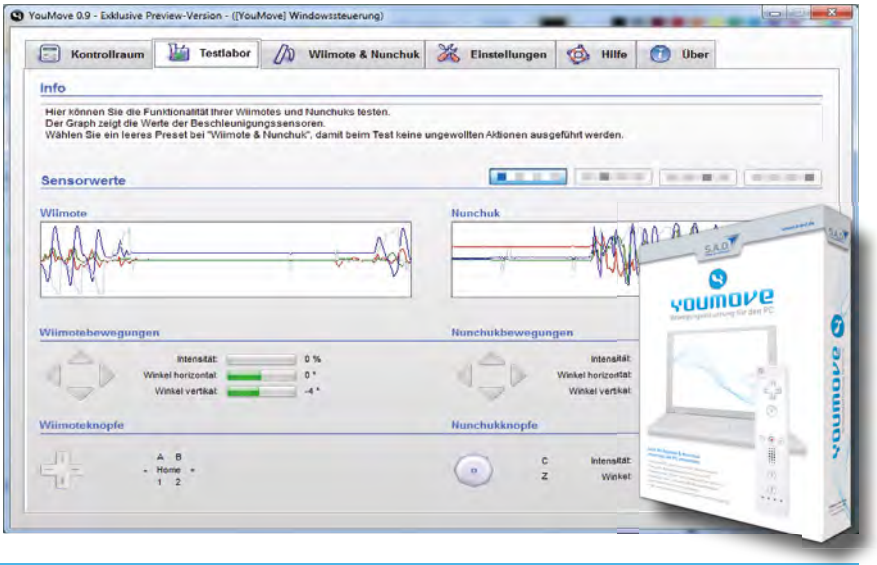


Termin	Stadt	Veranstaltungsort
Samstag, 29. August	Frankfurt-Sulzbach	Main-Taunus-Zentrum
Samstag, 05. September	Hamburg	Kollaustraße 25
Samstag, 12. September	Oberhausen	Centro-Allee 78
Samstag, 19. September	Hannover	Hildesheimer Str. 216
Samstag, 26. September	München	Riem Arcaden
Sonntag, 04. Oktober	Stuttgart-Hedelfingen	Heiligenwiesen 31

YOUMOVE

Dieses Zubehör macht die Wii-FB fit für den PC. Aber funktioniert's?

Ein handelsüblicher Bluetooth-Adapter soll dafür sorgen, dass die Wii-Fernbedienung zum Zappen durchs iTunes-Archiv, zum Präsentieren von Powerpoint-Folien und zum Steuern von PC-Spielen (!) herhalten soll. Ist das wirklich möglich? Das fragten wir uns auch und luden S.A.D., die Entwickler der Software YouMove, zu uns in die Redaktion ein. In der Praxis klappten all diese Einsatzmöglichkeiten tatsächlich. Am Beispiel von *Topspin* zeigte sich sogar, dass die Bewegungserkennung auch in Spielen funktioniert. 100% konfigurierbare Tasten und Gesten (zum Beispiel „Nunchuk schütteln = Klick auf die Leertaste") sind ein großer Trumpf des Programms. Die Menü-Oberfläche ist schlicht gehalten, dezent fummelig, aber YouMove funktioniert zweifelsfrei. Zum Preis von 30 Euro werden der Bluetooth-Adapter sowie zwei Musiksimulationen, die mit künftigen Community-Aktionen belebt werden sollen, mitgeliefert. Wir testen das Tool in der nächsten N-ZONE. **(ck)**



SOFTWARE | Hersteller: S.A.D., **Termin:** 10. August 2009

WAS BRINGT DIE GAMESCOM 2009?

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wie heißen die Highlights der ersten Kölner Spielemesse? Wir haben nachgefragt und recherchiert.

Foto: Koelnmesse

SCHARF Ubisoft fährt mit Red Steel 2, Rabbids Go Home, TMNT Smash-Up und Co. dicke Kaliber auf.

OH TANNENBAUM Der Sega-Stand überrascht mit einem Weihnachtsbaum (!), passend zum winterlichen Mario & Sonic.

ES RAPPELT IM RESORT Nintendo dürfte sich aufs massentaugliche Wii Sports Resort fokussieren.

Für Horst Heindl von Electronic Arts stehen die Höhepunkte der diesjährigen gamescom längst fest: „Mein persönliches Highlight auf der Wii ist – als Hardcore-Zocker – ganz klar *Dead Space Extraction*. Familienspiele spiele ich lieber auf dem Brett als vor dem Fernseher. *Harry Potter und der Halbblutprinz* ist auch so ein Spiel, das wie für die Wii geschaffen ist, wenn man mit der Wii-Fernbedienung Zauber ausführt. Außerdem haben wir mit *Need for Speed Nitro* den ersten Teil in der Mache, der speziell an die Bedürfnisse der Wii angepasst wurde. Darüber hinaus bin ich auf *FIFA 10* neugierig." Lars Kühme, PR-Manager bei Capcom, verspricht ebenso Nonstop-Action: „Den Auftakt der gamescom feiern wir mit sage und schreibe drei Wii-Exklusivtiteln. Zum einen treten bei uns die *Spyborgs* ins Scheinwerferlicht und feiern ihr Europa-Debüt. Auf unserem Messestand werden Spieler die Möglichkeit haben, sich selbst vom Zweispieler-Koop-Spielspaß zu überzeugen und sich ein Bild davon zu machen, was die ehemaligen *Ratchet & Clank*-Entwickler aus der Nintendo-Konsole herauskitzeln. Auch unser *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate Allstars* wird das erste Mal einem großen europäischen Publikum präsentiert – hier geben sich namhafte Stars aus hauseigenen Spielreihen wie beispielsweise *Street Fighter*, *Rival Schools* und *Mega Man* die Ehre, um in erstklassiger Capcom-Beat-'em Up-Manier einer Auswahl an Charakteren des japanischen Zeichentrickstudios Tatsunoko die Leviten zu lesen. Zu guter Letzt zeigen wir mit *Monster Hunter Tri* noch das dritte exklusive WiiHighlight auf unserem Messestand. Erstmals begeben sich die Bestien in den Westen, sodass *Monster Hunter*-Fans in kooperativen Vierspieler-Sessions gemeinsam auf die Jagd gehen können."

Schon allein diese beiden Zitate machen deutlich: Die Aussteller auf Europas größter Spielemesse tun alles, damit unser Kontinent auch weiterhin der Branchenmagnet bleibt.

NACHSCHUB IN SICHT?

Auch Ubisoft haut in die Vollen: Mit *Red Steel 2*, *Rabbids Go Home*, *TMNT Smash Up*, *Avatar* und einer „Neuankündigung", die uns Head of PR Niels Bogdan in Aussicht stellt, dürfte der Publisher bestens gerüstet sein, um die Spieler zahlreich in Halle 7 zu lotsen. Sega baut die Messe dagegen saison-untypisch zu einer Weihnachtslandschaft um: Am Stand des Igel-Publishers erwartet die Besucher ein nicht zu übersehender Tannenbaum, da die Europa-Premiere von *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* bevorsteht. Für eine vorzeitige Bescherung sollte damit also gesorgt sein. Bei Activision dürften die Musikspiele wie im Vorjahr großen Tumult auslösen: Mit *DJ Hero* und *Band Hero* hat der Spiele-Gigant sogar gleich zwei innovative *Guitar Hero*-Spin-offs am Start, die zusätzlich zum fünften Teil der Hauptmarke in Halle 6 präsentiert werden. Der nächste Trend der *Tony Hawk*-Macher heißt offenbar *Bakugan*, basierend auf den gleichnamigen Spielzeugfiguren. Eine ganze Reihe von Spielen soll dabei für Wii und DS entstehen. Konami setzt derweil auf die geballte Prominenz in Form von *Metal Gear*-Erfinder Hideo Kojima, *Wii Pro Evolution Soccer*-Produzent Akiyoshi „Greyhound" Chosogabe und *DanceDance Revolution*-Schöpfer Naoki Maeda. Nintendo dürfte mit massentauglichen Hits à la *Wii Sports Resort*, *Wii Fit Plus* und *New Super Mario Bros.* ebenfalls große Scharen anziehen. Darüber hinaus erwarten wir, dass auch die E3-Versionen von *The Legend of Zelda: Spirit Tracks*, *Endless Ocean 2*, *Sin & Punishment 2* und *Golden Sun DS* vorgeführt werden. Neuland auf Nintendos Heimkonsole betritt dagegen der auf Kinderspiele fokussierte Hersteller Tivola. Ralph Marko erklärt uns dazu: „Auf der gamescom präsentieren wir das erste Wii-Spiel aus unserem Hause. Mit *Play the World* geht der Spieler auf eine spannende Entdeckungstour einmal um die Welt. Im Rahmen der Messe stellen wir außerdem neue Titel der Reihe *Lernerfolg Grundschule* vor. Als weiteres Highlight stellen wir mit *Prinzessin Lillifee: Meine liebsten Freunde* den bereits dritten Teil der Serie für Nintendo DS vor." Auch wenn langjährige Gamer mit diesen Titeln vielleicht nichts anfangen können, darf man eines nicht unterschätzen: Dem Bekanntheitsgrad von Wii und DS schaden all diese Produktionen in keiner Weise. Letztlich ist die gamescom – anders als die auf Fachjournalisten ausgerichtete Electronic Entertainment Expo, kurz E3 – eine Publikumsveranstaltung, bei der auch Gelegenheitsbesucher spontan vorbeischauen. Und die dürften beeindruckt sein, wie vielfältig sich Nintendo in Köln präsentiert. Jetzt ist nur noch die Frage, ob der Mario-Konzern beim COMPUTEC BÄM! AWARD ähnlich dick abräumt wie im letzten Jahr. Ob die nominierten Spiele *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* (Kategorie: Intelligenz) und *Wii Music* (Kategorie: Party) gegen die Konkurrenz bestehen können, erfahren wir am 21. August auf dem Rudolfplatz in Köln. In diesem Sinn: Alaaf!

RELAXEN Am Stand des N-ZONE-Verlags Computec Media gibt's Erholung satt.

ABGEBEN UND ABSAHNEN! Wer Abonnent ist und diesen Coupon an unserem Messestand abgibt, erhält eine Überraschungstüte von Titus.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Ihr kommt vom 20. bis 23. August zur gamescom nach Köln? Die N-ZONE landet jeden Monat in eurem Briefkasten? Gut so, wenn ihr beide Voraussetzungen erfüllt! Denn mit dieser Ausgabe habt ihr als Abonnent einen Coupon erhalten, mit dem ihr euch Zugang zur Computec-Leser-Lounge verschaffen könnt. Dort geben wir euch die Möglichkeit zum Relaxen, Zeitschriften zu lesen, Snacks zu knabbern und hin und wieder mit den Redakteuren zu plaudern. Außerdem bekommen alle Leser, die mit dem Coupon aufkreuzen, eine prall gefüllte Überraschungstüte unseres Partners Titus.

NINTENDOS STILLE HELFERLEIN

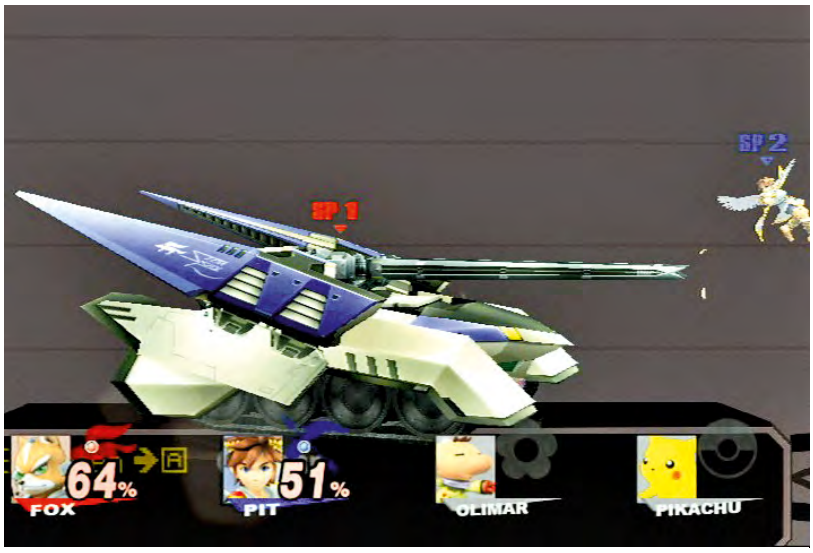
TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Wenn's Nintendo nicht selbst macht, muss eben ein anderer ran. Wir stellen euch Nintendos Programmierpartner vor und spekulieren über F-Zero und Star Fox!

Das hat Nintendo mit Sicherheit nicht geschmeckt: Die Titel *The Wand of Gamelon*, *Link: The Faces of Evil* und *Zelda's Adventure* klingen zwar wie offizielle *Zelda*-Teile, spielen sich auch so und der Protagonist ist auch derselbe. Aber mit der spielerischen Qualität der regulären Abenteuer haben die drei Lizenznieten für das Philips-CDi-System nichts gemeinsam. Damit solche Markenfolter künftig ausbleibt, nimmt Nintendo seine Hoheiten Link und Mario seitdem lieber selbst in die Hand und überlässt seinen Partnern nur solche Projekte, bei denen nicht viel schiefgehen kann: also Sportspiele, Spin-offs und Minispielsammlungen. Wir ergründen in dieser Reportage Nintendos lange Historie der Auslagerungen und wagen Ausblicke, wann und von welchem Studio die Neuauflagen von *F-Zero*, *Star Fox* und Co. kommen könnten.

DIE SPONTANEN LIEFERANTEN

Schon immer arbeitet Nintendo sehr eng mit Entwicklungspartnern zusammen, damit sich das interne Personal auf die wichtigen Marken fokussieren kann. *Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars* stammt zum Beispiel nicht von Nintendo selbst, sondern wurde im Hause Squaresoft (heute: Square Enix) zusammengeschraubt. Auch die *Mario Tennis*- und *Mario Golf*-Reihen gehen auf das Konto eines Externen: Camelot Software Planning. Das japanische Team hat sich zuerst als starker Sportspiel-Lieferant einen Namen gemacht, bevor Nintendo die Rollenspielserie *Golden Sun* in Auftrag gab – und wir würden uns schon sehr wundern, wenn die goldene Sonne eines Tages nicht auf der Wii aufgehen würde. Apropos *Wii: Excite Truck*, *Excitebots* (von Monster Games), *Mario Strikers Charged Football*, *Punch-Out!* (von Next Level Games), *Mario Party 8* (von Hudson Soft), *Disaster: Day of Crisis* (von Monolith) und *Battalion Wars 2* (von Kuju/heute Headstrong Games) wären kaum möglich gewesen, wenn Nintendo die Entwicklungen nicht ausgelagert hätte. Dieses auch bei Autobauern (z. B. für Sitzbezüge, Armaturen, Reifen) angewandte Prinzip zahlt sich für Nintendo und die Zocker aus: Für die Entwicklung von Prestige-Software à la *Wii Fit Plus*, *Super Mario Galaxy 2* und das neue Wii-*Zelda* bleibt so genügend Zeit – und



DIE VIELFÄLTIGEN Ohne HAL Laboratory wäre Kirby nie geboren worden. Auch die Super-Smash-Bros.-Serie geht auf deren Konto.

jeder weitere Titel im Sortiment ist sozusagen Bonus, sowohl für uns Spieler als auch für Nintendos Geldbeutel. Und das Wichtigste: Nahezu alle ausgelagerten Titel der Vergangenheit wiesen eine relativ hohe Qualität auf. Nur um die Zukunft eines ganz bestimmten Studios machen wir uns Sorgen: Monster Games, die *Excitebots*-Macher, haben sich markttechnisch ungünstig auf Rennspiele beschränkt. Nach den mageren Verkaufszahlen der beiden Wii-Renner dürfte es für das Team schwierig sein, weitere Entwicklungsaufträge von Nintendo zu ergattern.

Sega könnte auch diesmal wieder zur Verfügung stehen, was ein neues *F-Zero* betrifft. Die GX-Wertungen bewiesen jedenfalls, dass Elite-Spiele nicht nur in den japanischen Nintendo-Büros reifen. Und dass seinerzeit (quasi nebenbei) noch der Spielhallen-Racer *F-Zero AX* zustande kam, der auf derselben Engine basiert, dürfte den Deal ebenso schmackhaft gemacht haben. Aber vermutlich möchte Nintendo zumindest bei *Star Fox* die Zügel wieder selbst in der Hand haben. Nachdem *Star Fox Assault* von Namco Bandai bei den Kritikern gefloppt war, wäre es verständlich, dass Nintendo keinerlei Experimente mehr mit Fox McCloud wagt.

Ein Aufsteiger steht derweil schon jetzt fest: *Team Ninja*. Dass deren allererste Wii-Entwicklung ausgerechnet ein *Metroid* sein würde, hätte niemand gedacht. Die Retro Studios dürften zwar ganz schön dumm aus der Wäsche geguckt haben, als sie erfuhren, dass „ihr" Baby jetzt bei jemand anderem gelandet ist, aber wir wetten, dass die Kreativen bei Retro längst an einem neuen Projekt arbeiten. Da sie in der *Metroid Prime*-Trilogie exzellent bewiesen, wie man aus einer 2D-Marke ein fettes 3D-Epos zaubert, wären sie theoretisch auch für die Wiedergeburt von Kid Icarus prädestiniert. Oder für Donkey Kongs glorreichen Aufstieg als Darsteller fetter Jump & Runs? Träumen wir weiter.

DIE HIT-MACHER VON EINST

Wir alle wissen: *Diddy Kong Racing DS* war Rares letzte Auftragsarbeit für Nintendo. Zwar erschien auch *Viva Piñata* für den DS, aber hinter der Veröffentlichung stand eher Microsofts Wunsch nach einer tragbaren Version, um den Bekanntheitsgrad der Marke zu erhöhen. Wollte Microsoft also auch dem Banjo-Kazooie-Franchise einen Popularitätsschub verleihen (was durchaus vonnöten ist), wäre ein DS-Ableger nicht die schlechteste Entscheidung. Aber die Wahrscheinlichkeit dafür ist unserer Einschätzung nach eher gering. Da Rare aber weiterhin eine eigene Handheld-Abteilung beschäftigt, arbeiten die Polygondreher aus Twycross definitiv an neuen Projekten. Möglicher Titel: *Donkey Kong 64 DS*. Da die Rechte am N64-Original weiterhin Nintendo gehören und Rare das Spiel lediglich als Auftragnehmer programmierte, könnte Nintendo eine Portierung in Entwicklung gegeben haben – vorausgesetzt, Microsoft hat sein Okay gegeben. Ein solcher Deal wäre für beide Seiten lohnend: Nintendo hätte einen weiteren Systemseller in der Mache und Rare nimmt, so banal es auch klingen mag, sicheres Geld ein.

Nintendos ehemalige linke Hand Left Field Productions wirkt derweil wie ein herumstreunender Hund auf der Suche nach seinem Herrchen. Als Schöpfer der relativ erfolglosen Sportspiele *Excitebike 64* und *NBA Courtside* (N64, GameCube) war das Studio schlichtweg auf lange Sicht zu teuer, als dass es sich Nintendo leisten wollte. Jüngst hat das Team für Ubisoft den durchschnittlichen Wii-Renner *Nitrobike* erstellt, aber mit neuen Aufträgen sieht es derzeit eher mau aus.

DIE POKÉMON-KENNER

Keinerlei Sorgen brauchen sich dafür alldiejenigen Studios zu machen, die sich ein zuverlässiges Profil als Pokémon-Kenner erarbeitet haben: Ob Ambrella (*Hey you Pikachu!*, *Pokémon Channel*, *Pokémon Dash*, *My Pokémon Ranch*, jetzt auch *Pokémon Scramble*), Genius Sonority (*Pokémon Colosseum*, *Pokémon XD*, *Pokémon Battle Revolution*) oder Game Freak (*Pokémon Rot bis Platin*): Solange der Monster-Trend anhält, werden diese Entwickler immer gut lachen haben. Dieser Vorteil ist gleichzeitig deren Achillesferse, wenn Pikachu und Konsorten irgendwann weniger gefragt sein sollten. Dann ist eine Neujustierung der Studios nötig, was aber kein Problem sein sollte, da alle Unternehmen eng mit dem schützenden Nintendo-Mutterkonzern verbunden sind. Die Sache ist also klar: Nintendo ist nicht einfach Nintendo. Zum Mario-Konzern gehören sowohl die internen Entwicklungsabteilungen als auch ein breites Spektrum zuverlässiger und effektiv arbeitender Studios, die über den ganzen Globus verteilt sind. Und wenn nächsten Monat die *Metroid Prime Trilogy*, *Kirby Super Star Ultra* und *Mario & Luigi 3* erscheinen, zeigt sich das Vielfaltsprinzip ganz besonders deutlich: Kein einziges Spiel entstand direkt bei Nintendo!

DIE AFFENDOMPTEURE Von Paon stammen DK: King of Swing, Jungle Climber und Jet Race. Können die Entwickler nur simple Games? Und warum ist Donkey Kong so uncool geworden?

KEIN SCHERZ! In Captain Rainbow von skip bestimmt man Birdos Geschlecht.

MOST WANTED!

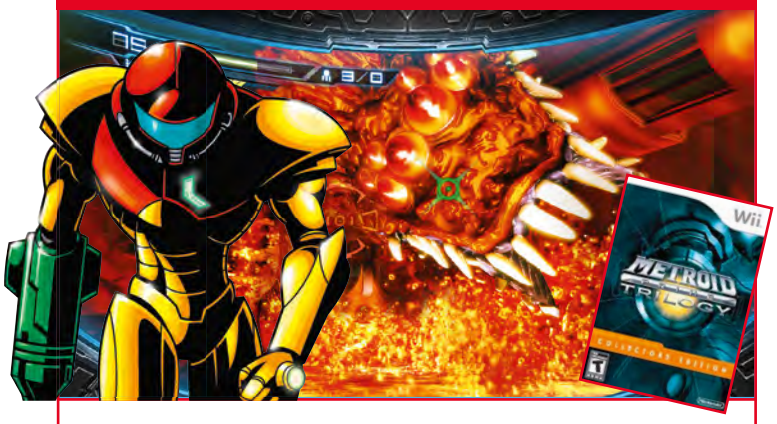
Hier findet ihr kurz und knapp Infos zu den wichtigsten kommenden Spielen.

SUPER MARIO — Wii/DS

„Endlich!", werden sich die meisten Leser gedacht haben, nachdem Nintendo die Katze aus dem Sack gelassen und neben *New Super Mario Bros. Wii* sogar noch *Super Mario Galaxy 2* angekündigt hatte. Das merkt man auch unseren Wii-Most-Wanted-Charts an, in denen sich die beiden Games gleich im ersten Monat souverän die Spitzeplätze sichern. Und von dort wird sie so schnell wohl auch kein Spiel mehr verdrängen können.

Wii	Super Mario Galaxy 2	2010	Jump & Run
Wii	New Super Mario Bros.	Herbst	Jump & Run
Wii/DS	Mario & Sonic bei den Olympischen …	16. Oktober	Sport
DSiWare	Mario vs. Donkey Kong: Minis …	Sommer	Geschicklichkeit
DS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Oktober	Rollenspiel

METROID — Wii



Während wir auf *Metroid: Other M* noch eine ganze Weile warten müssen, gibt's schon im Herbst (zumindest in England) die *Metroid*-Trilogie für die Wii, welche die ersten drei Teile vom GameCube und der Wii enthält. Ein Breitbildmodus und 480p-Darstellung werten die Spiele auf.

Wii	Metroid: Other M	2010	Action
Wii	Metroid Prime Trilogy	4. September	Ego-Shooter

POKÉMON — Wii/DS

Pokémon-Fans haben im Moment absolut keinen Grund zu klagen: Kaum ist die *Platin*-Edition für den DS erschienen, stehen auch schon weitere Games in den Startlöchern. Und diesmal auch für die Wii!

WiiWare	Pokémon Mystery Dungeon	Herbst 2009	Rollenspiel
DS	Pokémon Herzgold/Seelensilber	Nicht bekannt	Rollenspiel
DS	Pokémon Mystery Dungeon 3	Nicht bekannt	Rollenspiel

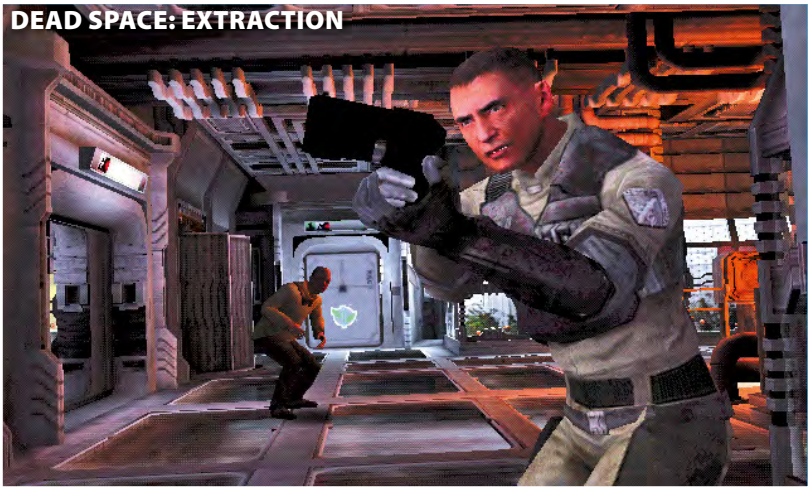
DER VORSCHAUTEIL

Wii

41 Academy of Champions
41 Colin McRae: DiRT 2
24 Dead Space: Extraction
37 DJ Hero
38 Dragon Ball: Revenge of Piccolo
30 FIFA 10
36 Guitar Hero 5
28 Monado: Beginning of the World
40 One Piece Unlimited Cruise 2
20 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht
32 Sonic & Sega All-Stars Racing
34 Super Monkey Ball Step & Roll
39 Tales of Symphonia: Dawn of the New World

DS

45 Bleach: The 3rd Phantom
45 C.O.P. The Recruit
70 Dragon Quest IX
44 Might & Magic: Clash of Heroes
18 Pokémon Herzgold/Seelensilber
22 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel
42 Scribblenauts



IN ALLER KÜRZE

Hier findet ihr Screenshots zu Spielen, die es aus Zeit- oder Platzgründen nicht mehr in die vor euch liegende Ausgabe der N-ZONE geschafft haben. Unter dem Spieletitel seht ihr unsere Einschätzung des jeweiligen Spiels. Wie gewohnt vergeben wir hier maximal fünf Punkte.

JAMES CAMERON'S AVATAR (Wii)
Einschätzung nicht möglich

BAND HERO (DS)
Einschätzung nicht möglich

KIRBY SUPER STAR ULTRA (DS)
Einschätzung nicht möglich

MOST-WANTED-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	Neu	Super Mario Galaxy 2	1
2	Neu	New Super Mario Bros. Wii	1
3	1	Wii Sports Resort	10
4	3	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	4
5	2	Red Steel 2	2

Platz	*	Titel	Monate
1	1	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	4
2	Neu	Professor Layton und die Schatulle der Pandora	1
3	2	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	6
4	WE	Mario & Sonic bei den Olympischen Wintersp.	3
5	4	Kingdom Hearts 358/2 Days	3

POKÉMON HERZGOLD- UND SEELENSILBER-EDITION

FAKTEN

- Remakes von Pokémon Gold und Silber, …
- … ergänzt mit Handlungssträngen der Kristall-Edition
- Als Trainer oder Trainerin spielbar
- Tragendes Spiel-Element ist der PokéWalker

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Alles, was bisher bekannt ist: Hier kommen 44 bestens recherchierte Fakten zu den neuen Pokémon-Editionen!

1. *Pokémon Herzgold und Seelensilber* erscheinen am 12. September 2009 in Japan.
2. Zum Gesamtpreis von 4.800 Yen (das entspricht ca. 35 Euro) wird den Editionen jeweils ein Schrittzähler, der so genannte PokéWalker, beiliegen.
3. Das Gerät basiert funktionell auf dem Actimeter des DS-Trainings-Programms *Laufrhythmus*, enthält aber zusätzlich ein Schwarz-Weiß-Display sowie drei Tasten.
4. Während man den PokéWalker am Gürtel oder in der Hemdtasche befestigt hat und läuft, sammelt man Erfahrungspunkte, die einem beliebigen Pokémon in eurem Team zugutekommen.
5. Diese müssen nicht, wie fälschlicherweise in vielen Fan-Foren geschrieben wird, zwangsläufig dem ersten Pokémon gutgeschrieben werden.
6. Man kann sich persönliche Ziele setzen, zum Beispiel: „Heute will ich 1.000 Erfahrungspunkte sammeln!"
7. Durch fleißiges Laufen können Pokémon auch im Level aufsteigen.
8. Das Gerät ist inklusive Batterie 21 Gramm schwer und hat die Maße 48 x 13,9 Millimeter.
9. Simple Animationen auf dem winzigen Display informieren euch, sobald ihr auf ein wildes Pokémon gestoßen seid.
10. Bis zu drei Monster lassen sich auf dem PokéWalker fangen und auf den DS transferieren.
11. Diese Funktion heißt „PokéRadar".
12. Während des Laufens findet ihr hin und wieder Gegenstände (zum Beispiel Sonderbonbons oder Tränke), die dann ins DS-Abenteuer übertragen werden können.
13. Das Gerät zum Finden von Items heißt passenderweise „Detektor".
14. Um den PokéRadar oder den Detektor nutzen zu können, sind (ähnlich wie bei den früheren Nintendo-Schrittzählern Pokémon Pikachu und Pokémon Pikachu Color) Watt-Punkte nötig.
15. Diese sammelt ihr, indem ihr fleißig mit dem PokéWalker herumlauft.
16. Um den PokéRadar zu benutzen,

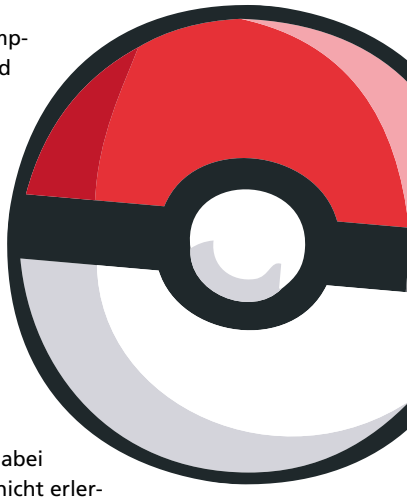
NACHLÄUFER Des Trainers bester Freund, das Pokémon, klebt ihm immer an der Ferse.

DEN KENNEN WIR! Eusin aus der Kristall-Edition möchte sich wie es scheint immer noch Suicune krallen.

ER KANN'S NICHT LASSEN Der Rivale will schon wieder beweisen, dass er der Bessere ist. Gib's auf!

DER JAPAN-EXPERTE VERRÄT:
poketto monsutâ hâto gorudo und *poketto monsutâ souru shirubâ*, so heißen die neuen Editionen in Japan. Damit es nicht zu Missverständnissen kommt, benennen wir die Spiele auf dieser Doppelseite mit dem Namen, unter dem sie voraussichtlich in Deutschland erscheinen werden. Schon die letzten Remake-Editionen wurden aus dem Japanischen genau übernommen – *als faiâ reddo* und *rifu gurîn*. Zu Deutsch: *Feuerrot und Blattgrün*.

sind 10 Watt fällig.
17. Die Benutzung des Detektors ist ebenfalls nicht kostenlos: Drei Watt müsst ihr berappen, um unterwegs nach Items zu schnüffeln.
18. Wer einen Kumpel hat, der auch die *Herzgold*- oder *Seelensilber-Edition* und noch dazu den PokéWalker besitzt, kann mit diesem Geschenke tauschen.
19. Man kann pro Tag und Freund nur ein Item tauschen.
20. Der PokéWalker wird ein simples Hauptmenü mit sechs Funktionen bieten.
21. Wie schon bei *Gold* und *Silber* wird es ein Tagebuch geben, das euch über eure erlebten Ereignisse informiert.
22. Dort erhält man beispielsweise den Vermerk: „Du hast am Morgen ein Feurigel gefangen. Am Abend hast du ein Item getauscht."
23. Zur Datenübertragung greift das Plastikzubehör auf die drahtlose Infrarottechnologie zurück – ebenso beim DS-Jogging-Programm *Laufrhythmus: Bring Bewegung in Dein Leben*.
24. Der PokéWalker wird mit einer Knopfzelle betrieben (Modell CR2032).
25. Die neuen Editionen erscheinen exakt am zehnten Geburtstag von *Pokémon Gold* und *Silber* in Japan.
26. Im Intro des Spiels huschen die Pokémon Feurigel, Endivie und Karnimani über den Bildschirm. Im Hauptmenü sind entweder Ho-Oh (*Herzgold*) oder Lugia (*Seelensilber*) zu sehen.
27. Zudem erscheinen die männlichen und weiblichen Trainer sowie das vierköpfige, aus zwei Frauen und zwei Männern bestehende Team Rocket.
28. Das Abenteuer ist abermals in den Regionen Johto und Kanto angesiedelt.
29. Im Verlauf des Spiels sammelt man, wie damals, zweimal acht Orden.
30. Es gibt eine Gruppe von Tänzerinnen, die einem im Laufe des Abenteuers immer wieder helfen. Ihr Geheimnis muss aber erst ergründet werden.
31. Wer *Herzgold* und *Seelensilber* in Japan vorbestellt, bekommt eine Ho-Oh- bzw. eine Lugia-Figur geschenkt. Wer beide Editionen kauft, erhält zusätzlich ein Arceus-Modell.
32. Eusin, der Typ aus der *Pokémon Kristall-Edition*, der unbedingt Suicune haben wollte, wird auch bei *Herzgold* und *Seelensilber* dabei sein.
33. Damit ist klar: Nintendo wird den einen oder anderen Handlungsstrang aus der *Kristall-Edition* in die *Herzgold*- und *Seelensilber-Editionen* integrieren.
34. Auch Cynthia, die Champ-Dame aus der *Diamant*- und *Perl-Edition*, wird in die Geschichte verstrickt sein.
35. Wenn man Arceus, welches man derzeit in Japan durch den neuen Film erhält, auf die neuen Editionen tauscht, hat man die Möglichkeit, ein Ei zu erschaffen. Aus diesem schlüpft, je nach Wahl, entweder Giratina, Dialga oder Palkia.
36. Alle drei beherrschen dabei eine Attacke, die sie sonst nicht erlernen können.
37. Als neue Pokémon-Figur wird es das Zackenohr-Pichu geben.
38. Dieses spielt im neuen japanischen Pokémon-Film eine tragende Rolle und ist derzeit in Nintendos Heimatland der neueste Schrei.
39. Rayquaza, Kyogre und Groudon sind ebenfalls fangbar. Damit ist *Herzgold* und *Seelensilber* wohl die „legendärste" Edition.
40. Zu den Neuerungen zählt weiter eine Sporthalle namens Pokéthlon.
41. Wie früher messen sich die Pokémon in diversen Wettbewerben, in denen zum Beispiel der höchste Sprung oder der am schnellsten absolvierte Hindernislauf prämiert wird.
42. Betritt man eine Ortschaft, wird ein Symbol angezeigt, welches typisch für das jeweilige Gebiet ist (beim Mondberg zum Beispiel ein Berg-Eingang).
43. Das rote Garados gibt es nur am See des Zorns.
44. Aufgrund der aufwendigen Lokalisierung, die stets eine Abstimmung der Übersetzer mit der Pokémon Company erfordert, kommen die Spiele frühestens im Frühjahr 2010 nach Europa, vielleicht sogar erst im Sommer.



GASSI GEHEN MIT DEN POKÉMON

So funktioniert der PokéWalker in Aktion!

Das Aktionsfenster: Oben ist das Pokémon abgebildet, dem die Erfahrungspunkte zugute kommen. Rechts unten sieht man die gelaufenen Schritte.

SCHRITT 1 Wir übertragen ein DS-Pokémon auf den Mini-Schrittzähler: Dazu wählen wir bis zu drei Monster aus unserem Team aus. Rechts unten lässt sich der Vorgang abbrechen.

SCHRITT 2 Das Hauptmenü erklärt: Hier setzen wir offenbar PokéRadar (1) und Detektor (2) ein, aktivieren den Datentausch (3), betrachten unser Profil (4), sehen die gesammelten Items an (5) und öffnen das Optionsmenü (6).

SCHRITT 3 Der PokéRadar im Einsatz: Seid ihr weit genug gelaufen und opfert 10 Watt-Punkte, startet ein Minispiel. Hier kommt's darauf an, unter vier Büschen den richtigen auszuwählen. Ob sich dahinter wohl ein Pokémon verbirgt?

VORSCHAU DS

POKÉMON HERZGOLD- UND SEELENSILBER-EDITION

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Der PokéWalker wirkt zwar wie ein Gimmick, aber intensiviert das „Mittendrin"-Gefühl deutlich: Darauf haben Pokétrainer gewartet!

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM FEUER/STURM/LICHT

FAKTEN

- Exklusiv als WiiWare-Download
- Kostet in Japan 1.200 Nintendo Points
- Drei unterschiedliche Versionen …
- … mit jeweils neun verschiedenen Startpokémon
- Der DS als alternativ verwendbarer Controller!
- Weitere Missionen zum Herunterladen

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Das erste Pokémon-Spiel für WiiWare war ein großer Flop. Doch beim nächsten Abenteuer wird alles anders!

Die Japaner haben es gut. Sie dürfen nicht nur Top-Titel wie *Dragon Quest IX* oder *Kingdom Hearts 358/2 Days* um einiges früher spielen als wir, sondern können sich auch jetzt schon mit dem neuen *Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht* vergnügen. Bei uns hingegen ist bislang weder der Release, noch ein Termin oder überhaupt der genaue Titel bekannt gegeben worden. Fakt ist aber: Irgendwann kommen die drei Episoden auch zu uns!

FEUER, STURM UND LICHT

Die drei *Mystery Dungeon*-Versionen unterscheiden sich nicht nur durch die Namen, sondern auch in puncto Landschaften und Start-Pokémon. In *Erkundungsteam Feuer* legt ihr in einer vulkanartigen Umgebung los, mit neun Feuer-Pokémon an eurer Seite, in Erkundungsteam Sturm ist ein Strand, an dem sich natürlich Wasser-Pokémon tummeln, Ausgangspunkt eures Abenteuers. Und in Erkundungsteam Licht wählt ihr euch zu Beginn ein Elektro-Pokémon aus und startet in einer farbenfrohen Gartenlandschaft. Welche Start-Pokémon euch in den verschiedenen Versionen zur Auswahl stehen, verraten wir euch im Extrakasten.

Zu Beginn des Spiels sieht die Pokémon-Welt noch rosig aus: Der Dorfälteste Laschoking bittet euch, ein Erkundungsteam zu gründen, mit dem ihr durch Dungeons streift, in Not geratenen Pokémon aus der Patsche helft und nach Schätzen sucht. Doch schon nach kurzer Zeit erschüttert ein schlimmer Vorfall euer friedliches Dorf. Ein klarer Fall für das Erkundungsteam, das umgehend entsandt wird, um die mysteriösen Geschehnisse zu erklären. Bislang ist noch unklar, welches schlimme Ereignis stattfand und warum das Pokémon Arceus in jeder Version in einer anderen Gestalt auftaucht. Hat das Tierchen vielleicht etwas mit dem Vorfall im Dorf zu tun?

Beim Gameplay hat sich kaum etwas geändert: Ihr kämpft euch wie auf dem DS oder dem GBA durch etliche Dungeons und kämpft in Echtzeit gegen zahlreiche Widersacher. Doch mit ein bisschen Geschick und Geduld besiegt ihr die Feinde und gelangt so zum Ausgang. Werdet ihr allerdings kampfunfähig, verliert ihr sowohl all eure sauer verdienten Items als auch euer gesamtes Geld und müsst darüber hinaus von vorn loslegen. Damit mehr Abwechslung ins Spiel kommt, verändern sich die Dungeons bei jedem Besuch, sodass ihr eure Taktik immer wieder überdenken müsst.

STILVOLLE LANDSCHAFT Auch in diesem Pokémon-Mystery-Dungeon-Ableger gibt es viele liebevoll verarbeitete Details in der Landschaft zu entdecken.

ELEKTRISIEREND Wandert ihr mit dem Erkundungsteam Licht mit Elektro-Pokémon und in einem Garten umher, erwarten euch in den beiden übrigen Titeln weitere Taschenmonster in anderen Umgebungen.

ALLES BEIM ALTEN?

Ein kleines Dorf mit zwei neuen Läden, ein zusammengestelltes Pokémon-Team, gefährliche Verliese und die Online-Unterstützung, dank der ihr in Not geratene Freunde aus Dungeons retten könnt – all das kennen wir aus den bisherigen *Pokémon Mystery Dungeon*-Spielen und es überrascht uns deshalb nicht wirklich. Doch gibt's durchaus eine Reihe an Neuerungen, die das Spiel sehr interessant machen: So könnt ihr während der rundenbasierten Kämpfe Pokémon-Türme bauen, indem ihr ein Pokémon auf ein anderes klettern lasst. Auf diese Weise sind die Attacken stärker und effektiver, da sie von mehreren Taschenmonstern gleich-

DER JAPAN-EXPERTE VERRÄT:
Im Japanischen heißen die neuen Pokémon-WiiWare-Episoden boukendan, das heißt auf Deutsch „Abenteuergruppe". Da Nintendo die bisherigen Teile aber einheitlich mit dem Begriff Erkundungsteam, gefolgt vom jeweiligen Spielelement, übersetzt hat, belassen wir es bei dieser Schreibweise.

DIE START-POKÉMON

In jeder Version könnt ihr eines der neun Pokémon als Starter auswählen. Welche das sind, erfahrt ihr in der folgenden Tabelle:

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Feuer
Glumanda, Feurigel, Glemmli, Planflam, Vulpix, Fukano, Evoli, Teddiursa, Haspiror

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Sturm
Schiggy, Karnimani, Hydropi, Plinfa, Felino, Azurill, Phanpy, Riolu, Isso

Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Licht
Pichu, Pikachu, Sheinux, Pachirisu, Elekid, Voltilamm, Enton, Togepi, Mauzi

zeitig ausgeführt werden. Bedenkt dabei aber, dass auch eure Gegner diese Fähigkeit besitzen und jederzeit einsetzen können!
Die schwer zu bewältigenden Monsterräume sind nicht völlig neu: Sie wurden wieder ins Spiel integriert, nachdem sie in den letzten *Mystery Dungeon*-Teilen weggelassen wurden. Dabei handelt es sich um gefährliche Räume, die plötzlich in Tempeln auftauchen und in denen es von gefährlichen Gegnern nur so wimmelt. Eine weitere Neuerung ist die Tatsache, dass sich eure eigenen Pokémon und die der Gegner weiterentwickeln. Dass die WiiWare-Erkundungsteams alternativ auch mit dem DS manövriert werden können, begeistert die Fans sicherlich. Auch vier vorhandene Speicherstände klingen erfreulich. Dass aber nur derjenige das komplette Spiel bekommt, der alle Zusatzmissionen herunterlädt, nervt gewaltig.

IN EINE ANDERE DIMENSION

Wie kann ein DS-Spiel am besten auf die Wii umgesetzt werden? Ganz einfach: Man ändert die Grafik und verpasst dem Spiel eine 3D-Optik, welche der von *My Pokémon Ranch* sehr ähnelt. Zusätzlich lässt man dem Spieler die Wahl, ob er mit der Wii oder dem DS zocken möchte. So können die Befehle für Attacken alternativ in den DS eingetippt werden, wobei das typische *Pokémon Mystery Dungeon*-Gefühl von ganz alleine aufkommen sollte. Wir hoffen, dass Nintendo das neue Abenteuer der Pokémon möglichst bald nach Europa bringt.

HUCKEPACK Baut in den Kämpfen Pokémon-Türme, um effektiver und stärker angreifen zu können.

SHOPPING- TRIP Wie immer könnt ihr euch in der nahe gelegenen Stadt austoben und mächtig viel Geld verprassen.

ALLE LIEBEN LASCHOKING Der Dorfälteste erteilt euch hilfreiche Ratschläge und neue Missionen.

DIARUGA IN EUREM TEAM Jetzt habt ihr sogar die Möglichkeit, mit den seltenen, aber sehr starken Pokémon Kämpfe zu bestreiten.

VORSCHAU WiiWARE

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM FEUER/STURM/LICHT

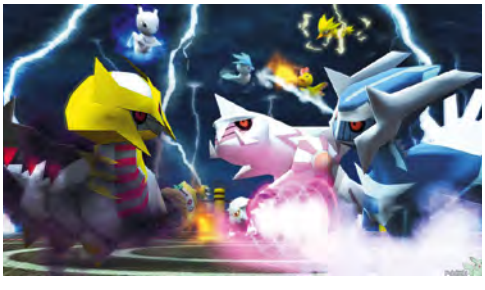
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Chunsoft
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Pokémon in 3D – nicht jedermanns Sache, aber dank der vielen Neuerungen ein Pflichtkauf. Vergiss Europa nicht, Nintendo!

DAS ZWEITE POKÉMON-SPIEL FÜR WiiWARE

Wieder ein WiiWare-Spiel, das bis jetzt nur in Japan für 1.500 Nintendo Points herunterladbar ist: *Pokémon Scramble*. In diesem Action-Spiel betreten die Taschenmonster die Arena und kämpfen gegeneinander, um sowohl neue Gefährten für sich zu gewinnen als auch neues Geld (Points genannt) zu kassieren. Mit Letzterem könnt ihr neue und stärkere Attacken freischalten, um alle mächtigen Bossgegner zu besiegen oder gegen eure Freunde zu bestehen. Das Spiel, das vage an ein Beat 'em Up erinnert, sieht in der 3D-Optik nicht nur extrem gut aus, sondern macht auch Lust auf mehr.



POKÉMON MYSTERY DUNGEON ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL

Machen die Taschenmonster nicht einmal vor dem Himmel Halt?

FAKTEN

- Spezial-Edition von Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit
- 5 Zusatzkapitel
- 19 verschiedene Startpokémon
- Beinhaltet über 490 Pokémon!
- Unterstützt die Wi-Fi-Connection

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo

Ihr hört das Meer rauschen, spürt den Sand auf eurer Haut und eine frische Brise bläst euch um die Nase. Was für ein schöner Traum. Doch langsam öffnet ihr die Augen und bemerkt schnell, dass ihr nicht geträumt habt, sondern euch wirklich am Strand befindet. Ihr versucht, auf die Beine zu kommen, doch wo sind sie hin und was ist mit euch geschehen? Ihr seid kein Mensch mehr, sondern steckt in dem Körper eines Pokémon! Mit einem Wirrwarr im Kopf trefft ihr auf ein weiteres Taschenmonster, das euer Partner sein will und mit euch dem Geheimnis dieser unfreiwilligen Verwandlung auf den Grund geht. Das Abenteuer beginnt!

WERDET EINS MIT DEN POKÉMON

Wie in den Vorgängern startet das Spiel erst einmal mit einem Persönlichkeitstest. Durch diesen wird das Pokémon bestimmt, das euch verkörpert. Das Spiel wählt euer Geschlecht diesmal zufällig aus und auch bei den spielbaren Charakteren hat sich etwas verändert: So stehen euch zwar fünf zusätzliche Pokémon zur Auswahl (Vulpix, Sheinux, Riolu, Evoli und Phanpy), dafür stehen euch Mauzi und Mampfaxo fortan nur noch als wählbare Partner-Pokémon zur Seite. Die Wahl eures tierischen Gefährten folgt, nachdem ihr den Persönlichkeitstest abgeschlossen habt. Dabei dürft ihr kein Pokémon aussuchen, das den gleichen Typ hat – zum Beispiel Pflanze oder Feuer – wie euer Charakter.

Sobald euer „Team" komplett ist, geht das Abenteuer auch schon los! Die Handlung weist allerdings nur wenige Unterschiede zu der von *Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Zeit/Dunkelheit* auf. Bislang ist bekannt, dass euch mehr Herausforderungen, Dungeons und Pokémon erwarten als im Vorgänger. Dieses Mal treten zum Beispiel Shaymins Zenitform, Giratinas Urform und verschiedene Formen von Rotom auf. Da stellt sich die Frage, worauf der Titel *Erkundungsteam Himmel* hinweisen möchte. Bereisen die Pokémon

vielleicht in der finalen Episode die Lüfte? Wir lassen uns überraschen.

NICHTS NEUES IN DER POKÉMON-WELT?

Das Spielprinzip des neuen *Pokémon Mystery Dungeon* entspricht dem des Vorgängers. Aufträge bekommt ihr von eurer Gilde oder per Flaschenpost, die an den Strand gespült wird. Meist ist es dann eure Aufgabe, bestimmte Pokémon oder Items in den Dungeons aufzustöbern. In den Verliesen müsst ihr unterschiedlich viele Etagen durchwandern und gegen andere Pokémon in rundenbasierten Kämpfen antreten, um letztendlich zum Boss zu gelangen. Glückt euch eure Mission, erhaltet ihr viele neue Items und natürlich haufenweise Geld. Doch scheitert ihr einmal, verliert ihr eure ganze Sammlung an Gegenständen und sämtliche Poké-Dollars, die ihr bei euch tragt.

Daher ist es eine große Erleichterung, dass ihr in den neu hinzugefügten Geheim-Basaren, die man in den Dungeons über eine Geheimtreppe erreicht, Hilfe und Tipps erhaltet. Darüber hinaus könnt ihr euch dort kostenpflichtig heilen, dem Dungeon entfliehen, Gegenstände wieder reparieren lassen oder mehr oder weniger nützliche Items durch den Kauf einer Glückstasche erwerben. Natürlich steht es euch frei, vor jeder Mission in die Schatzstadt zu gehen und das bekannte Kangama-Lager zu besuchen. Leider hat sich diese Stadt bis auf zwei neue Läden nicht verändert. So könnt ihr diesmal in Pandirs Café mithilfe von Obst, Samen usw. Getränke mixen, die spezielle Effekte auf eure Pokémon haben. Seid ihr in Tauschlaune, besucht ihr einfach den Stand von Isso und Woingenau. Durch den Handel und das Recycling eurer Items erhaltet ihr zudem neue Gegenstände. Was ihr letztendlich bekommt, hängt vom Wert eurer Items ab. Außerdem dürft ihr dort in einer Lotterie euer Glück auf die Probe stellen.

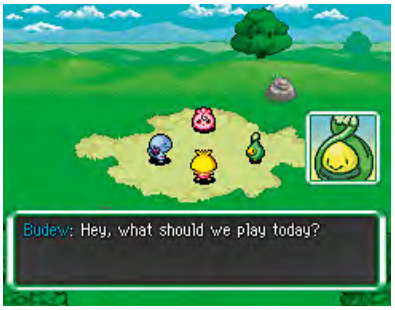
MUSIK-FANS AUFGEPASST

Und auf noch ein paar Neuerungen dürft ihr euch in *Pokémon Mystery Dungeon 3* freuen: Falls ihr die Musik von *Mystery Dungeon* mögt, könnt ihr sie in einer Jukebox abspielen. Nachdem ihr den Musikplayer im Spiel aufgespürt habt, könnt ihr jederzeit den verschiedenen Stücken der Hintergrundmusik lauschen. Doch weitaus interessanter sind die fünf neuen Spezialkapitel, die nacheinander freigeschaltet werden. Diese sind zwar nicht mit der Hauptgeschichte verstrickt, dafür lernt ihr die bekannten Pokémon-Charaktere aus der Gilde besser kennen. Ihr erhaltet zum Beispiel einen Einblick in Knuddeluffs Kindheit oder in die geheimnisvolle Geschichte des tollpatschigen Bidizas.

Die Wi-Fi-Connection wird unterstützt, sodass ihr eure Freunde im Notfall aus den Dungeons retten könnt. Außerdem dürft ihr eure hart erarbeiteten Items und Pokémon-Teams nicht nur innerhalb derselben *Mystery Dungeon*-Version, sondern auch mit dem Vorgänger tauschen.

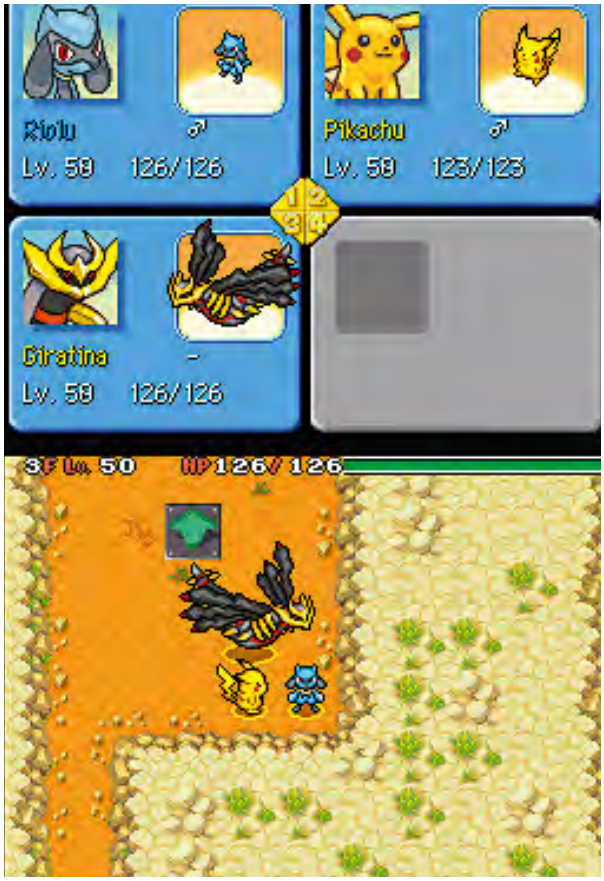
Zwar wurde das Rad mit *Pokémon Mystery Dungeon – Erkundungsteam Himmel* nicht neu erfunden, doch die Innovationen machen Lust auf mehr. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler an der Steuerung gefeilt haben, die bei der Reihe der größte Kritikpunkt ist.

SPEZIALKAPITEL Bidizia tritt eine gefährliche und geheimnisvolle Reise an.



ES GRÜNT SO GRÜN Die Story wird euch mit schönen Landschaften verzaubern.

RUNDENKAMPF Wie im Vorgänger könnt ihr eure Gegner mit Attacken bekämpfen.



POKÉMON-STAR Auch Giratina taucht in dem neusten Ableger von Mystery Dungeon auf und soll dabei eine wichtige Rolle spielen.

NIEDLICH WAR GESTERN Pokémon können keiner Seele etwas tun? Von wegen! Hier wird ein hilfloses Taschenmonster bedroht.

VORSCHAU DS

POKÉMON MYSTERY DUNGEON – ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	CHUNSOFT
TERMIN	4. Quartal 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Das dritte Mystery Dungeon baut weitgehend auf den Vorgängern auf, bietet aber einige interessante Extra-Features.

FAKTEN

- Basiert auf Dead Space (PS3, 360, PC)
- Story spielt vor den Ereignissen der Vorlage
- Ausgefeilter Koop-Modus für zwei Spieler
- Verschiedene Pfade durch die Levels
- Ihr könnt per Telekinese Gegenstände aufheben
- Steuerung mit Wii-FB und Nunchuk
- Kleinere Geschicklichkeitseinlagen
- Tolle Grafik und klasse Inszenierung

TEXT
Sebastian Stange
LAYOUT
David Mola
BILDER
Electronic Arts

DEAD SPACE EXTRACTION

Dieser Weltall-Gruselspaß ist mehr als nur ein Lightgun-Shooter!

GRUSELGEGNER Die Monster waren einst normale Menschen. Im Spiel erfahrt ihr, was mit ihnen passiert ist.

LEBENSECHT Die Spielfiguren sehen klasse aus und verfügen über eine beeindruckende Mimik.

Die Zeiger-Funktion der Wii-Fernbedienung ist einzigartig in der Konsolenwelt und wie dafür gemacht, um die perfekte Steuerung für Shooter aller Art zu ermöglichen. Kein Wunder also, dass inzwischen einige unterhaltsame Ego- und Lightgun-Shooter für Wii erschienen sind. Doch nun schickt sich Electronic Arts an, beide Genres zu vereinen. *Dead Space Extraction* bietet zwar auch Gameplay „auf Schienen", will jedoch mehr als einfach nur ein Lightgun-Shooter sein. Die Entwickler nennen das „guided experience", also „gelenkte Erfahrung". Wir haben uns durch einen Demo-Level geballert und herausgefunden, was genau damit gemeint ist.

INVASION DER MONSTER

Der Horror-Shooter spielt vor den Ereignissen der Next-Gen-Vorlage *Dead Space* und handelt von einer Gruppe Kolonisten auf dem Planeten Aegis VII. Dort bricht buchstäblich die Hölle los, nachdem ein geheimnisvolles Artefakt geborgen und vom Minen-Raumschiff USG Ishimura abtransportiert wurde. Plötzlich terrorisieren bizarre Monster die Bewohner der Kolonie und nun kommt es auf eure Zielgenauigkeit an, damit ihr die Misere übersteht. Da die Spielfiguren keine Soldaten, sondern ganz normale Arbeiter sind, greift ihr nicht zu Schrotflinte und Maschinengewehr, sondern zu diversen Weltraum-Werkzeugen. Der Plasma-Schneider feuert beispielsweise ein klingenförmiges Projektil ab, das je nach Haltung eures Handgelenks waagrecht oder senkrecht in Richtung der Monster zischt. Das hat durchaus seinen Nutzen, schließlich werdet ihr nicht weit kommen, wenn ihr „nur" auf die Monster ballert. Ein zentrales Spielelement ist die Tatsache, dass ihr gezielt auf Tentakel und Beine der widerlichen Ungeheuer zielen müsst. In der Demo stürmten uns beispielsweise gleich mehrere klingen bewaffnete Wesen entgegen, die wir auch zu zweit nicht schnell genug besiegen konnten. Doch als wir ihnen Beine abballerten, konnten sie nur noch langsam auf uns zukriechen. Das ist tatsächlich ganz schön schauderhaft: *Dead Space Extraction* richtet sich klar an erwachsene Spieler mit Spaß an Grusel und Horror.

GENIALE SPIELIDEEN

Bislang klingt alles Beschriebene nach einem Lightgun-Shooter wie aus dem Bilderbuch, doch das Entwicklerteam hat viele clevere Ideen ins Spiel gebracht. Beispielsweise könnt ihr das Nachladen deutlich beschleunigen, indem ihr die Z-Taste zum richtigen Zeitpunkt erneut drückt. Um euer Fadenkreuz fährt dann ein Zeiger, den ihr im richtigen Moment stoppen müsst. Rücken euch Gegner auf die Pelle, könnt ihr sie mit Stasis-Energie lähmen. Außerdem könnt ihr jederzeit per Telekinese Gegenstände aufheben, mit euch tragen und euren Gegnern entgegenschleudern. Überall verstecken sich Items. Es lohnt sich also, stets die Umgebung zu durchsuchen – auch in Zwischensequenzen. Wirkliche Gruselstimmung kommt in stockdunklen Levels auf. Als Nächstes müsst ihr einen Leuchtstab zum Glühen bringen, indem ihr die Wii-FB schüttelt. Da ihr dann nicht feuern könnt, ist gute Zeiteinteilung gefragt – oder ihr wechselt euch mit dem zweiten Spieler ab. Ihr denkt, das wäre bereits ungewöhnlich? Dann wartet ab, bis ihr das erste Audio-Logbuch im Spiel findet. Die gesprochenen Tagebucheinträge diverser Kolonisten und Raumfahrer enthüllen die komplexe Geschichte hinter den Monster-Angriffen. Und sie tönen direkt aus dem Lautsprecher der Wii-Fernbedienung!

TOLLER VORGESCHMACK

Beim Zocken der Demo-Version hatten wir wirklich Spaß! Die feine

DIE VORLAGE

Dead Space (hier die PS3-Fassung) erschien im Oktober 2008 für Xbox 360, PS3 und PC. Darin verschlägt es euch in der Rolle des Mechanikers Isaac Clarke an Bord der menschenleeren Ishimura, wo ihr schnell auf bizarre Monster stoßt. Neben toller Grafik und brillanter Atmosphäre bietet das Spiel vor allem einen Clou: Es gibt keinerlei Bildschirmanzeigen. Isaacs Lebensenergie wird auf seiner Rüstung angezeigt und Menüs oder andere wichtige Infos werden als Hologramme direkt vor Isaac projiziert.

VORHER-NACHHER Der Kreatur links haben wir bereits einige Klauen gekappt. Doch sie lebt immer noch!

UNGEMÜTLICH Das Innenleben des Raumschiffs Ishimura besticht durch kühles Metall und viele Kanten.

INTERVIEW MIT STEVE PAPOUTSIS

Steve Papoutsis ist ausführender Produzent von *Dead Space Extraction* und nahm sich die Zeit, einige unserer Fragen zu beantworten.

Konntet ihr viel Material von der Next Generation-Version in die Wii-Fassung übernehmen oder musstet ihr viele Modelle und Toneffekte von Grund auf neu erstellen?
Extraction enthält völlig neue Schauplätze und brandneue Gegner, die in der *Dead Space*-Reihe noch nie vorgekommen sind. Wir konnten allerdings einige bekannte Schauplätze verwenden, da das Spiel immer noch auf der Ishimura und Aegis VII spielt. Doch es gibt auch neue Schauplätze, etwa Wassertunnel auf der Ishimura oder Kraterschluchten in der Kolonie.
Im Bereich des Sound-Designs gibt es eine Mischung neuer und bereits aus *Dead Space* bekannter Stücke. Was die gegnerische Seite angeht, werden die meisten Feinde aus dem Original wieder einen Auftritt haben. Aber auch neue Gegner warten auf euch; im Wasser lauern beispielsweise brandneu gestaltete Monster.

Es kehren viele Waffen aus *Dead Space* zurück, aber gibt es auch neue?
Wir haben drei völlig neue Waffen, aber ich kann im Moment nur über die Nietenkanone und den Erzschweißer sprechen. Die Nietenkanone ist die Standardwaffe mit unbegrenzter Munition. Standardmäßig wird sie von Ingenieuren und Minenarbeitern auf Aegis VII verwendet. Wie schon der Name vermuten lässt, wird sie vor allem dafür verwendet, Gegenstände festzunieten. Der Spieler wird diese Waffe ab und an benutzen, um Barrikaden zu errichten, die ihm dabei helfen, die Monster abzuwehren. Man kann damit allerdings auch Gegnern Gliedmaßen abtrennen; wie alle Waffen in *Extraction* verfügt sie ebenfalls über einen alternativen Feuermodus. Wenn man die Wii-FB um 90 Grad dreht, kann man einen aufgeladenen Schuss abgeben, der bei den Gegnern noch größeren Schaden verursacht. Die Primärfunktion des Erzschweißers, unserer zweiten neuen Waffe, ermöglicht es, einen elektrischen Blitz abzufeuern, der zwischen mehreren Gegnern hin und her springt und so mehr Schaden verursacht, je nachdem, wie viele Gegner er trifft. Der alternative Modus feuert eine elektrische Kugel ab, die beim Aufprall mehrere elektrische Entladungen verschießt und Gegner damit schwer beschädigt.

Wie habt ihr es geschafft, in *Extraction* eine gute Gruselatmosphäre zu erschaffen? Schließlich ist das Spiel ein Rail-Shooter, in dem der Spieler sich automatisch bewegt und keine Zeit hat, zu zögern und dadurch Angst aufzubauen.
Spannung und Furcht zu erzeugen, ist etwas, das Filmemacher in einem linearen Medium, bei dem der Zuschauer nicht mit der Kamera interagiert, seit Jahren machen. Als Fans von Horrorfilmen und Filmen generell haben wir überprüft, was in Filmen funktioniert, und versucht, daraus Inspiration zu gewinnen. Wenn wir genau wissen, wohin der Spieler sieht und sich bewegt, hilft uns das dabei, Situationen zu schaffen, die den Spieler verängstigen und unterhalten. Ein anderer Aspekt ist die passende Geschwindigkeit. Im Storymodus geht es nicht darum, durch den Level zu rennen und herumzuballern; wir versuchen, einen völlig neuen Typ Rail-Shooter zu schaffen, der Erzähltempo, Grusel und Story berücksichtigt, um ein kinoähnliches, mit Action vollgepacktes Erlebnis zu bieten.

Warum habt ihr euch überhaupt dazu entschlossen, das Spiel „auf die Schiene" zu setzen? Genauer: Warum habt ihr euch dagegen entschlossen, einen Shooter im Stil von *Metroid Prime* zu machen?
Als wir mit der Arbeit an *Extraction* angefangen haben, hatten wir einige Hauptziele, die wir unbedingt umsetzen wollten. In *Dead Space* spielt das strategische Abtrennen von Gliedmaßen eine sehr wichtige Rolle, daher wollten wir das gut hinbekommen, indem wir dafür sorgten, dass *Extraction* toll aussieht und sich großartig anfühlt. Wir mussten ebenfalls für eine fantastische Atmosphäre sorgen. *Dead Space* hat für seine Optik und das Tondesign viel Anerkennung erhalten; das war ein weiteres Element, das wir hinkriegen mussten. Schließlich benötigten wir noch eine Geschichte, die in das *Dead Space*-Universum passte und sowohl für neue Spieler als auch für Spieler des ersten Teils einen Sinn ergibt. Angesichts dieser drei Hauptziele fanden wir, dass unser Ansatz mit der selbstlaufenden Egoperspektive die beste Möglichkeit war, das verwirklichen zu können, was wir für unser Spiel am wichtigsten hielten. Wir haben darüber nachgedacht, einen Egoshooter zu machen, aber wie bereits gesagt fanden wir, dass unser Ansatz angesichts unserer Ziele die beste Möglichkeit war, unseren Spielern ein großartiges Erlebnis zu bieten.

Gibt es versteckte Überraschungen, nach denen wir suchen können? Würdest du uns vielleicht einen Tipp geben?
Wenn ich euch sagen würde, welche Eastereggs drin sind, würde das ein bisschen die Überraschung kaputt machen, oder? Aber wenn ihr schon fragt, kann ich verraten, dass Spieler, die die Geschichte durchspielen, eine animierte Version der *Dead Space*-Comics freischalten. Ihr werdet das Spiel aber selbst zocken müssen, um zu sehen, was noch alles darin versteckt ist.

Vielen Dank für das interessante Gespräch!

SCHRECK-MOMENT Jetzt ist keine gute Zeit, den Leuchtstab zu schütteln. Das Viech scheint mies drauf zu sein.

Grafik überzeugt mit detailreichen Umgebungen, schön gestalteten Charakteren und herrlich widerlichen Monstern. Obendrein funktioniert die Steuerung wunderbar und zusammen mit dem erfreulich abwechslungsreichen Spielverlauf ergab das eine wirklich unterhaltsame Kombination. In *Extraction* müsst ihr eben nicht nur stumpf auf alles ballern, was sich bewegt, sondern überlegt zielen, eure Umgebung aufmerksam studieren und eure verschiedenen Fähigkeiten und Waffen geschickt einsetzen. Zudem könnt ihr an bestimmten Stellen im Spiel verschiedene Routen durch die Levels wählen oder ihr müsst – ohne dass das Spiel dafür pausiert wird – eine Leiterplatte zusammenlöten.
In der Tat scheint der Titel mehr als einfach nur einen Schema-F-Lightgun-Shooter zu sein. Die Kamera von *Dead Space Extraction* mag leider kein ausgewachsener Ego-Shooter sein, der Spielspaß sollte darunter aber nicht leiden. Wir warten nun gespannt darauf, endlich die Testversion zu erhalten, und hoffen stark, dass das hohe Niveau des Demo-Levels auch im restlichen Spiel gehalten wird.

VORSCHAU **Wii**

DEAD SPACE EXTRACTION

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Visceral Games/Eurocom
TERMIN	3. Oktober 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●◐

FAZIT: Extraction mag auf Schienen laufen, doch der technisch beeindruckende Shooter dürfte mehr als nur stumpfes Ballern bieten.

LAGEBESPRECHUNG Wir hoffen, die Story ist durchdacht und wird uns in eine wunderschöne Fantasy-Welt versetzen.

LUKE? CLOUD? TIDUS? Bei unserem blonden Jüngling beschleicht uns ein dezentes Déjà-vu-Gefühl.

ARTUS-ANLEIHEN Der (vielleicht) Protagonist und wie er das geheimnisvolle Energieschwert aktiviert.

TRAILERHELD Dieser junge Mann bekämpft im Trailer unzählige insektoide Steampunk-Kampfmaschinen.

MONADO: BEGINNING OF THE WORLD

Ist das der Beginn einer wundervollen Fantasy-Reise?

FAKTEN

- Von den Machern von Disaster: Day of Crisis (Wii) und Baten Kaitos (GameCube)
- Kommt erst 2010
- Klassisches Japano-RPG
- Im Anime-Stil präsentiert

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Nintendo

Heimlich, still und leise. So können Hoffnungsträger eines Genres manchmal eben auch angekündigt werden. So geschehen bei *Monado: Beginning of the World*. Während Marken wie *Mario* oder *Metroid* stets mit großem Tamtam präsentiert werden, zeigte man das Japano-Rollenspiel so, als würde es niemanden interessieren. Wir sind da anderer Meinung! Da es sonst noch keinerlei Informationen zum Spiel selbst gibt, wollen wir euch unsere ersten Eindrücke natürlich nicht vorenthalten. Wir nehmen für euch den etwa einminütigen Trailer bis ins kleinste Detail auseinander.

FILMANALYSE

Das kleine Filmchen startet mit einem langhaarigen Schwertkämpfer, der sich in einem Canyon mit allerlei Kriegsmaschinen herumschlägt. Die Widersacher machen einen fast insektenhaften und damit sehr bedrohlichen Eindruck. Unser bislang namenloser Held kämpft sich aber geschmeidig durch die Gegnerhorden. Mit eleganten Drehungen, ausholenden Schwüngen und kräftigen Schlägen mäht er eine Höllenmaschine nach der anderen nieder. Bewaffnet ist er dabei mit einer Art Energieschwert. Besonders hervorzuheben ist dabei die Größe der Waffe und deren markantes blaues Leuchten. Fast wie eine Mischung aus einem *Star Wars*-Lichtschwert und dem Schwert von *Final Fantasy VII*-Hauptdarsteller Cloud Strife. Die ganze Action-Szene erinnert zudem frappierend an frühe Trailer zu *Lost Odyssey* (Xbox 360), aber als größte Inspirationsquelle dürfte zweifelsohne die *Final Fantasy*-Reihe Pate gestanden haben. Wo sonst sehen wir Anime-Charaktere mal mit blauen Haaren, mal mit stacheligem, blondem Haarschopf oder riesige Schwerter in schillernden Umgebungen wie einem grünen Märchenwald? Außerdem konnten wir einen Jüngling erkennen, der das bereits erwähnte, blau leuchtende Energieschwert wieder aktiviert und dabei blaue Energie in seinen Augen strahlt. Vielleicht steht er in einer engen Verbindung zum Schwert. Bis jetzt waren das voraussichtlich noch alles Zwischensequenzen, denn Menüpunkte und Statuseinblendungen fehlten völlig.

RUNDENBASIERT?

Der nächste Teil des Trailers sieht dann schon mehr nach einem traditionellen Rollenspiel aus: Wir erkennen eine dreiköpfige Party, wie sie einem gegnerischen Reptil Saures gibt. Was sich leider gar nicht aus den gezeigten Szenen erschließen lässt, ist, ob es sich dabei um rundenbasierte Kämpfe oder Schlachten in Echtzeit handelt. Wir

sehen allerdings Einblendungen für den Level und für Erfahrungspunkte. Außerdem sind am unteren Bildschirmrand einige Kreise zu sehen, wobei der rechts angeordnete ein Auswahlmenü für Angriffs- und Verteidigungs-Optionen darstellt. Spieler haben die Möglichkeit, ihr Schwert aus der Scheide zu ziehen. Auf Knopfdruck aktiviert ihr anscheinend Spezialattacken wie zum Beispiel einen „Weapon Bash". Wir tippen auf ein ähnliches System wie in *Final Fantasy XII*, das nicht mehr in einen abgetrennten Kampfmodus wechselt, sondern bei dem ihr im Stile westlicher RPGs in Echtzeit Befehle eingebt, die eure Charaktere dann ausführen. Dies bestätigt der nächste Schlagabtausch mit einer riesigen Spinnenkönigin, die fälschlicherweise oft als Krabbe bezeichnet wird. Hier sehen wir einen fließenden Übergang zum Kampfgeschehen.

RPG-HOFFNUNG?

Grafisch macht das Spiel bislang leider einen eher mittelprächtigen Eindruck. Die Umgebungen, zum Beispiel der mit riesigen Pilzen bewachsene Dschungel oder der Wald, bestehend aus leuchtenden Bäumen, sind künstlerisch zwar höchst anspruchsvoll, aber insgesamt wirkt die Optik wie bei einem durchschnittlichen PS2-Spiel. Da geht aber sicher noch mehr. Beim Entwickler Monolith Soft machen wir uns allerdings keine großen Gedanken, dass der Rest nicht stimmen könnte. Rollenspielerfahrung haben sie schließlich genug. So zeichnen sie nicht nur für die *Xenosaga*-Teile auf der PlayStation 2 verantwortlich, sondern auch für die *Baten Kaitos*-Reihe auf dem GameCube. Mit *Day of Crisis* haben sie auch schon einen Abstecher ins Action-Genre gemacht. Wir sind nur etwas vom Setting und den Charakteren angeödet. Die sehen nämlich bislang äußerst klischeehaft aus, so, als seien sie schon mal da gewesen. So sehr wir uns auch ein schönes Rollenspiel im traditionellen Stil wünschen würden, es sollte doch auch viel Individualität und eigene Ideen drinstecken.

KAMPFSYSTEM Ganz unten wird die Aktion beschrieben, die ihr gerade durchführt, auswählen könnt ihr diese mit den Kreisen darüber.

ZWIESPÄLTIG Stimmungsvolle Bilder wie dieses hier können leider nicht über die mittelprächtige Grafik hinwegtäuschen.

DIE JAPANO-RPG-EXPERTEN

Monolith Soft: Der Steckbrief

Im Folgenden stellen wir euch die Macher von Monado: Beginning of the World genauer vor. Die Japaner sind schon alte Hasen im Geschäft und haben schon einige RPGs entwickelt.

Ironischerweise stellen wir euch als Erstes kein Rollenspiel vor, sondern ein auf die Wii zugeschnittenes Action-Adventure. Als Raymond Bryce ist es eure Aufgabe, Menschen vor verschiedenen Naturkatastrophen zu retten. Dabei verstrickt sich das Gameplay leider etwas in unzusammenhängenden Minispielen. Insgesamt steckt der spielerische Ansatz aber voll frischer Ideen. Außerdem kurios: Als eines der wenigen Spiele ist es nur in Japan und in Europa erschienen, nicht aber in den USA!

Das zweite Beispiel ist dann endlich ein Rollenspiel, wie es im Buche steht. Als eines der besten GameCube-Spiele wird es obendrein gehandelt. Außerdem war es plattformexklusiv. Besonders hervorzuheben ist bei diesem Titel die fantasievolle und ausgearbeitete Story und das Kampfsystem. Zwar duelliert ihr euch mit den Widersachern typisch rundenbasiert, ihr setzt aber Karten ein, mit denen ihr Attacken und Zauber aktiviert. Der zweite Teil *Baten Kaitos Origins*, der eigentlich ein Prequel ist, erschien bei uns leider nie.

Nun machen wir einen Abstecher ins PS2-Lager. Die *Xenosaga*-Spiele gelten ebenfalls als gelungene Genre-vertreter. Philosophisch angehauchte Themen spielen immer eine Rolle und diese werden schon in den Untertiteln angekündigt. Der dritte und letzte Teil trägt zum Beispiel den Titel *Also Sprach Zarathustra*, was gleichzeitig der Name eines Werkes des Philosophen Friedrich Nietzsche ist. Angesiedelt ist das Spiel in einem halbfuturistischen Setting, Kritikpunkt war unter anderem die mangelnde Interaktivität.

VORSCHAU Wii

MONADO:
BEGINNING OF THE WORLD

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Monolith Soft
TERMIN	2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Ein Japano-RPG für die Wii? Klingt doch großartig! Die Entwickler sollten bloß kein zu klischeehaftes Spiel zusammenstricken.

TORJUBEL Auch wenn er gerade ein Tor geschossen hat, der Mann von der Elfenbeinküste könnte noch etwas besser modelliert sein.

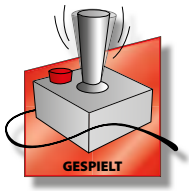
HANDSHAKE Klar, dass sich die Fußballer vor einem Spiel höflich die Hand schütteln. Fair Play geht vor!

FAKTEN

- Keine Wii-Motion Plus-Unterstützung
- Schüttelt die Fernbedienung für Torschüsse
- Arcade-Fokus
- Einfache Freistöße
- Torwart „steuerbar"

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

FIFA 10



Anpfiff für die kommende Saison: So spielt sich das neue FIFA!

Kurz vor dem Start in die Bundesliga-Saison 2009/2010 schlug die Vorschauversion zum neuen *FIFA*-Fußball-Spektakel bei uns in der Redaktion auf. Natürlich wären wir gerne sofort mit unseren Lieblingsmannschaften im virtuellen Stadion eingelaufen, doch es standen in der Vorschaufassung leider nur zwei Teams zur Verfügung: Chelsea und Liverpool. Auch bei den Modi fehlt anscheinend noch das letzte Feintuning, weshalb wir nur ein ganz normales Match austragen konnten. Dennoch hatten wir schon viel Spaß bei dem Kick und wollen euch unsere ersten Eindrücke natürlich nicht vorenthalten.

POSITIONIERUNG

Man kann EA in Bezug auf die anderen Konsolen vorhalten, dass sie jedes Jahr dasselbe Fußballspiel herausbringen, mit ein bisschen besserer Technik und ein paar Neuerungen in der Spielmechanik. Auf der Wii hat der große Spielehersteller seine Position im Fußballgenre bisher noch nicht gefunden. Bei *FIFA 08* versuchte man, sowohl eine traditionelle Steuerung per Nunchuk und Wii-FB als auch eine neue, einsteigerfreundliche Steuerung in ein Spiel zu packen. Außerdem führte man Torschüsse per Fernbedienungsbewegung ein. Im darauffolgenden Jahr versuchte man etwas ganz Neues, nicht jedoch ohne bei der Konkurrenz abzuschauen. Wie schon bei Konamis *Pro Evolution Soccer* habt ihr im letztjährigen *FIFA 09* die Wii-Fernbedienung als Zeigegerät benutzt. So konntet ihr punktgenau entscheiden, wo eure Spieler den Ball hinpassen sollen. Das neue *FIFA* wird fußballbegeisterten Spielern beide Steuerungsvarianten bieten.

JAHRES-UPDATE?

Wir hätten euch gerne ein paar verschiedene Spiel-Modi vorgestellt, doch wie eingangs erwähnt, pack-

GUTES TIMING NÖTIG Grätschen führt ihr mit einem Schütteln der Wii-FB aus. Ihr solltet aber aufpassen, sonst gibt´s ganz schnell Rot.

UNSANFT GESTOPPT Chelsea-Stürmer Drogba ist so schnell, dass er hier nur durch ein Foul gestoppt werden kann.

EMOTIONEN Hier hat unser Spieler gerade einen Elfmeter verschossen. Von solchen Momenten lebt Fußball.

BANANENFLANKE? Manni Kaltz wäre stolz. Bei Freistößen zeigt sich eine Ballphysik, die gut aussieht, aber etwas übertrieben ist.

ten die Entwickler nur die normale Matchvariante als Spielmöglichkeit auf die Preview-Disc. Die traditionelle Steuerungsmethode dürfte alten *FIFA*-Zockern kaum Probleme bereiten, obgleich sie sich auf eine etwas andere Knopfbelegung umstellen müssen. Mit dem A-Knopf passt ihr, der B-Knopf ist für Flanken zuständig. Auf Z sprintet euer Spieler und durch Gedrückthalten des C-Knopfes behält euer Akteur den Ball eng an seinem Fuß. So gelingen euch traumhafte Dribblings durch die gegnerischen Reihen und vor allem im Strafraum. Etwas enttäuscht waren wir von der Torschusssteuerung: Ihr habt nur mehr die Möglichkeit, mit Bewegung der Fernbedienung einen Torschuss abzugeben. Auf die Stärke habt ihr dabei keinen Einfluss, auf die Richtung nur minimal. Dadurch, dass die Fußballer einfach nur auf den Ball bolzen, sehen die Tore zwar cool aus – es bleibt aber ein unbefriedigendes Gefühl zurück, weil somit viel vom Zufall abhängt und man kaum mehr Kontrolle über den Ball hat. Bei den Freistößen und Ecken könnte EA noch etwas nachbessern; sowohl Schütze als auch Torwart müssen mit der Wii-FB schütteln, um den Ball im Netz zu versenken beziehungsweise den Schuss zu halten. Das ist leichter gesagt als getan, weil ihr keinerlei Indikator habt, wann genau Schütteln angesagt ist!

EINSTELLIGER TABELLENPLATZ

Obwohl es viele Bereiche gibt, in denen noch Feinschliff betrieben werden muss, lässt sich *FIFA 10* bislang durchaus spaßig spielen.

Die Spieler bewegen sich realisitsch auf dem Spielfeld, Räume werden zugemacht und die Computer-Gegner agieren recht intelligent und aggressiv: Da zieht ein gegnerischer Mittelfeldspieler schon mal aus 30 Metern ab und bringt unseren Torwart in Verlegenheit! Optisch macht das Spiel einen sehr guten Eindruck: Die Spieler bewegen sich mit feinen Animationen über den Platz, gleichzeitig wirken sie aber noch etwas arg künstlich.

Das soll vermutlich Absicht sein, um somit den Look des Spiels etwas comichaft wirken zu lassen. Sehr viel Realismus beabsichtigt man mit dem action- und ergebnisorientierten Gameplay sowieso nicht – vorrangig soll *FIFA 10* Spaß machen und trotzdem alle Vorzüge eines echten *FIFA*-Titels bieten. Wir wünschen uns für die fertige Version die volle Packung mit vielen Original-Mannschaften, umfangreichem Multiplayer-Spiel inklusive Online-Modi und natürlich einer motivierenden Managerkampagne. Nachträglich sollten nur die angesprochenen Freistöße und Torschüsse verbessert werden. Manchmal ist weniger Wii-Unterstützung eben doch mehr! Allerdings konnte man beim Vorgänger einfach ein GameCube-Pad anstöpseln und *FIFA* nahezu so spielen, wie man es von anderen Konsolen gewohnt war. Trotzdem ist es lobenswert, dass uns EA viele Steuerungsalternativen anbietet, vor allem, weil nicht jeder einen GameCube- oder Classic-Controller sein Eigen nennt.

SCHLECHTE FLANKE Trotzdem muss der Torwart schnell reagieren, sonst wird´s brenzlig. Ob Liverpool schneller ist?

FEHLER IN DER ABWEHR Seid ihr nicht ständig auf der Hut, läuft euch ein gegnerischer Stürmer schon mal davon.

VORSCHAU Wii

FIFA 10

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Nehmen die Entwickler den Zufallsfaktor ein wenig raus und behalten den Spaß trotzdem bei, wird´s das beste FIFA für die Wii.

PANORAMA MIT STERNCHEN Auf diesem Eiland hätte sich bestimmt auch Yoshi wohl gefühlt …

FAKTEN

- Bislang acht bestätigte Fahrer
- Sowohl Fahr- als auch Flugzeuge
- Steuerung ohne MotionPlus
- Mit Splitscreen- und Online-Modi

TEXT
Christoph Kraus, Sandra Friedrichs
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Sega

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

„Du, ich hab 'nen Platten!" – „Das kommt davon, wenn man mit einem Igel kollidiert!"

Wir könnten diesen Text damit beginnen, das Igel-Rennspiel *Sonic R* vom Sega Saturn schlechtzureden. Das steht uns zu, denn das Spiel war faktisch schlecht. Wir könnten aber auch schreiben: *Diddy Kong Racing* hat funktioniert, *Mario Kart* sowieso – warum sollte man also ausgerechnet bei *Sonic & Sega All-Stars Racing* zweifeln? Folglich lassen wir jegliche Skepsis außen vor und fassen ganz nüchtern zusammen, was bislang bekannt ist: Verrückte Fahrer, darunter Amy, Sonic, Samba, Dr. Robotnik, AiAi, Tails, Shadow the Hedgehog und Meemee, balgen sich mit Items auf comicartigen Strecken um den Sieg. Neben herkömmlichen Fahrzeugen (Karts, Rennwagen, Dreirädern, Oldtimern) heben die Charaktere auch in die Luft ab – Flugzeugen sei Dank.

Weil uns die Faktenlage zum Wii-Renner aber nicht zufriedenstellte, wollten wir's genauer wissen und sprachen mit Travis Ryan, dem Lead Designer von *Sonic & Sega All-Stars Racing*.

SCHNELL WIE DER BLITZ Beim Autorennen kennt Sonic keinen Spaß und düst den Kontrahenten in seinem Cabrio davon.

Hi Travis! Kannst du uns schon etwas über das Gameplay auf der Wii verraten?
Aber sicher! *Sonic & Sega All-Stars Racing* erscheint ja im nächsten Jahr für alle Plattformen, aber wir hoffen, dass jede Version auf ihre Art und Weise anders sein wird. Die Wii-Fassung unterstützt etwa die Bewegungs- und Lenkradsteuerung und enthält vielfältige Splitscreen- und Online-Modi. Viele bekannte Sega-Charaktere sind spielbar und auch die Wünsche der Fans von *Sega Superstars Tennis* haben wir berücksichtigt. Natürlich gibt es auch noch weitere Überraschungen, die wir aber noch nicht verraten.

Ach, schade. Aber du kannst uns sicher verraten, was es mit den angekündigten „All-Star Moves" auf sich hat?
Klar! Während des Rennens gibt es verschiedene Items, welche die Spieler aufnehmen und benutzen können. Dadurch erhalten sie entweder einen Vorteil oder schädigen Gegner. Darüber hinaus kann jedes Team ein spezielles Item sammeln, welches eigens für diese Fahrer geschaffen wurde. Dadurch lösen sie einen Spezialeffekt aus, wodurch das ganze Team wieder zurück ins Spiel kommt und Rache an den Rivalen üben kann.

Klingt lustig. Und welches Item ist deiner Meinung nach das coolste?
Ich wette, niemand kann „Super Sonic" schlagen, aber das ist nur meine Meinung … Wir haben außerdem unzählige Überraschungen für die Fans vorbereitet. Zu gegebener Zeit

werde ich mich ausführlicher zu dieser Frage äußern.

Gibt es auch andere Charaktere aus der Videospielgeschichte im Spiel? Wir erinnern uns zum Beispiel an Sonics Gastauftritt in Super Smash Bros. Brawl …
Ich würde einen Mix in solch einem Spiel gerne sehen – das Spiel selbst beinhaltet schon mal viele Charaktere und kleine Details aus der Sega-Historie. Wir haben dabei den Fokus auf die Videospielhelden gelegt, die die Fans sehen möchten. Ich bin mir sicher, dass wir ein oder zwei Anekdoten aus der Vergangenheit berücksichtigt haben, die euch sicherlich schmunzeln lassen.

Wie viele Abkürzungen wird es in den Rennstrecken geben?
Während wir die Strecken entwickelten, versuchten wir, jeder von ihnen einen anderen Fokus zu geben; wir haben viele einzigartige Sega-Umgebungen. Manche von ihnen sind eher auf das normale Rennen ausgelegt, andere hingegen eher auf das Kämpfen. Stets haben wir außerdem versucht, einen passenden Mix aus Items, Gefahren und Abkürzungen zu kreieren. Manche Strecken haben zahlreiche geheime Abkürzungen, bei anderen, sehr umfangreichen Stecken verändern sich die Abkürzungen.

Du bist bestimmt auch ein großer Fan der Mario-Kart-Reihe. Aber welcher ist dein Lieblingsteil?
Ich favorisiere die SNES-Version, also *Super Mario Kart*, welche das beste Tempo und den gelungensten Battle-Modus besitzt – obwohl man hardwarebedingt natürlich seinen Gegner auf der Strecke sehen konnte, weil die Kurse so winzig waren. Ich mag außerdem die frühen Innovationen wie die Gewichtsklassen der Fahrzeuge und natürlich die Items – denn die hatten eine maßgebliche Auswirkung aufs Rennspiel-Genre. Es war seinerzeit echt inspirierend, eine Feder einzusetzen und damit im „Ghost Valley 1" abzukürzen. Ich mag außerdem die Streckenoptik und die Driftfunktion in *Mario Kart 64*. Dieses Spiel habe ich damals mit limitierten Controllern importiert – ach ja, die guten, alten Zeiten … Aber auch *Mario Kart Wii* ist ein rundes Spiel und ein großer Spaß, wenn man es mit der ganzen Familie spielt. Es wirkte allerdings auf mich ein wenig ruhiger als die bisherigen *Mario Kart*-Teile. Ihr merkt schon, ich habe eine Vorliebe für schnelle Rennen und die begann eben auf flotten Sega-Arcade-Strecken. Ich

ALTE BEKANNTE Die beliebtesten Videospielhelden sind mit von der Partie. Hier: Amigo aus Samba de Amigo.

AUTO, MOTORRAD, FLUGZEUG? Im verrückten Wii-Renner steht euch eine große Auswahl an Fortbewegungsmitteln zur Verfügung.

bin außerdem sehr anfällig, den Stachi-Panzer während einer Runde bei *Mario Kart Wii* abzuwerfen. Das ist cool!

Für ein schnelles Rennen zwischendurch spiele ich mit Freunden oft *Mario Kart DS*. Es hat eine perfekte Balance in puncto Rennstrecken und beinhaltet gut durchdachte Features aus allen bisherigen Teilen.

Wo wir schon bei anderen Games sind: Was sind die größten Unterschiede zwischen Sonic & Sega All Stars Racing und anderen Rennspielen?
Vor allem versuchen wir, ein aufregendes Arcade-Erlebnis zu erschaffen. Bei Sumo (Anm. d. Red.: So heißt der Entwickler des Spiels, also Travis' Arbeitgeber.) sind wir alle große Fans von Segas Arcade-Rennern, etwa *Daytona*, *Crazy Taxi* oder *Outrun 2*. Und nach diesen Maßstäben wollen wir das Spiel auch kreieren. Die Charaktere bringen etwas Neues in das Rennspiel, seien es die einzigartigen Fähigkeiten oder speziellen Autos, darüber hinaus versuchen wir den Battle-Modus noch weiter auszubauen.

Was denkst du über Wii MotionPlus und plant ihr es bei Sonic & Sega All-Stars Racing mit ein?
Zwar ist es noch etwas früh, sich darüber zu äußern, aber ich habe selbst großen Gefallen an *Wii Sports Resorts* gefunden, vor allem an den Disziplinen Schwertkampf und Luftsport. Wir haben ja schon *Virtua Tennis 2009* mit dem MotionPlus-Zubehör im Hinterkopf entwickelt. Der Einsatz zahlte sich aus und die Steuerung ist präziser als ohne und ich halte es bei kurzen Spielen für die bessere Alternative. Für *Sonic & Sega All-Stars Racing* ist es allerdings das Beste, das Spiel mit dem Wii-Lenkrad oder dem Nunchuk und der Wii-FB zu steuern. Bis jetzt planen wir noch keine Wii-MotionPlus-Unterstützung, aber es kann sich noch alles ändern.

Danke für das informative Interview!

VORSCHAU Wii

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sumo
TERMIN	Anfang 2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Das wird eine runde Sache: Flotter Kartspaß mit Sonic und seinen Kumpels – wir erwarten einen routinierten Wii-Renner!

FAKTEN

- Unterstützt jetzt das Balance Board
- Zusätzlich zum Hauptmodus mit Minispielen, …
- … die teilweise aus dem Vorgänger stammen.
- Die Affen AiAi, Baby, Gongon und Meemee sind spielbar.
- Bild in 480p und 16:9

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Sega

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

Schluss mit dem Affenstillstand: Die Sega-Kongs haben herausgefunden, wie man die Welt auch anders neigt!

Die Videospielbranche ist langweilig. Oh ja, das ist sie ganz gewiss! Auf *Super Mario Galaxy* folgt *Super Mario Galaxy 2* und nach *Wii Sports* kommt *Wii Sports Resort*. Und hätte sich *Battalion Wars 2* gut verkauft, stünden die Chancen nicht schlecht, irgendwann den dritten Teil zu zocken. Eigentlich hätten wir allen Grund, diese Seite weiß zu färben und lediglich den Vorschautext von *Super Monkey Ball: Banana Blitz* einzuladen. Aber der Nachfolger *Step & Roll* hat einen ganz entscheidenden Trumpf, der die Entwicklung absolut rechtfertigt: das Balance Board.

DAS BALANCE BOARD ALS AFFENSCHAUKEL

Mit dem Wii-Brett steuert man mittlerweile Olympioniken beim Rodeln, Kamele beim Wasserspucken oder sich selbst beim Balancieren auf einem Hochseil. Dass jetzt auch Segas Äffchen mit eleganten Körperverrenkungen den Berg hinuntersausen, ist nur eine logische Konsequenz, die sich aus der erfolgreichen Hardware ergibt. Im Münchener Sega-Affengehege waren wir als eines der ersten Magazine weltweit dabei, als das neue *Super Monkey Ball* spielbar gezeigt wurde. Los ging es mit dem Hauptspielmodus, den wir bereits aus den Vorgängern kennen: Die erste Welt heißt „Affeninsel" und offenbarte auch gleich die erste Überraschung. Denn die Version, die wir sahen, verfügte schon über deutsche Bildschirmtexte – ein Indiz dafür, dass *Step & Roll* früher erscheinen könnte als gedacht. Dass Präzision beim Spielen groß geschrieben wird, zeigt sich in den feinen Bewegungen, die man auf dem Balance Board ausführt. Anstatt mit dem ganzen Körper zu wippen, genügt ein gaaaanz sanftes Schunkeln. Die Zehenspitzen sind dabei euer größter Verbündeter, um die Welt zu neigen und die in Bällen gefangenen Affen AiAi, Baby, Meemee und Gongon ans Ziel zu führen.

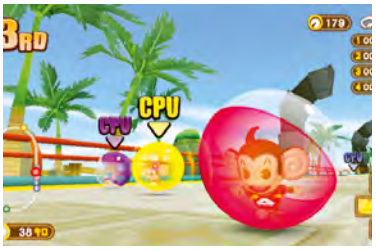
Die Gebiete weisen den typischen *Monkey Ball*-Charme auf: schneckenartige Labyrinthe, bananenförmige Kipp-Plattformen und einsteigerfreundliche Geradeaus-Roll-Levels in kunterbunter Cel-Shading-Optik bieten exakt das Spielgefühl, das wir erwartet hatten. Und: Die Musik ist fast so notorisch fröhlich wie ein Konzert von Myley „Hannah Montana" Cyrus … Wer der Serie bislang treu war, hat also keinen Grund, plötzlich beunruhigt zu sein.

VON WÖLFEN UND AFFEN

Wie es sich für eine zünftige Wii-Partysause gehört, dürfen Minispiele nicht fehlen. Neben einigen 1:1-Übernahmen aus *Banana Blitz* kommen noch weitere, ganz neue Spielchen hinzu. Im Affenrennen wird die Wii-Fernbedienung quer gehalten (das Digikreuz und die Tasten zeigen direkt zum Spieler) und durch Neigen bestimmt, wohin die Äffchen auf der Rennstrecke rollen sollen. Wie bei *Mario Kart* befinden sich Fragezeichen-Boxen auf den Pisten, die den Sega-Kongs spezielle Fähigkeiten verleihen: Raketen und Bomben heizen den übrigen Renn-Rivalen ordentlich ein, Sterne machen kurzzeitig unverwundbar und nach Aktivierung

FÜR ALTERNATIVE

Affen, die rollen, beißen zwar nicht, aber wir zeigen euch, wie ihr Step & Roll spielt, wenn ihr kein Balance Board besitzt.



AFFENRENNEN Das war abzusehen: In diesem Spielmodus wird die Wii-FB quer gehalten, um die Affen in Mario-Kart-Tradition über die Piste zu lenken.

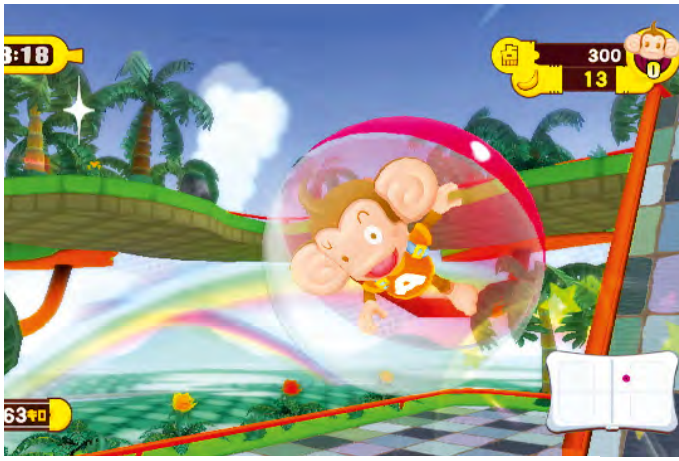
WIE SPÄT IST ES, MR. WOLF? Auch diese Alternativ-Steuerung ist für Wii-Zocker nichts Neues: Durch Schütteln schleichen sich AiAi und seine Kumpel nach vorn.

WIPP-BALL Achtung, gaaaanz sachte: Nur wer hier die Wii-Fernbedienung behutsam bewegt, hat die Aussicht auf einen Highscore.

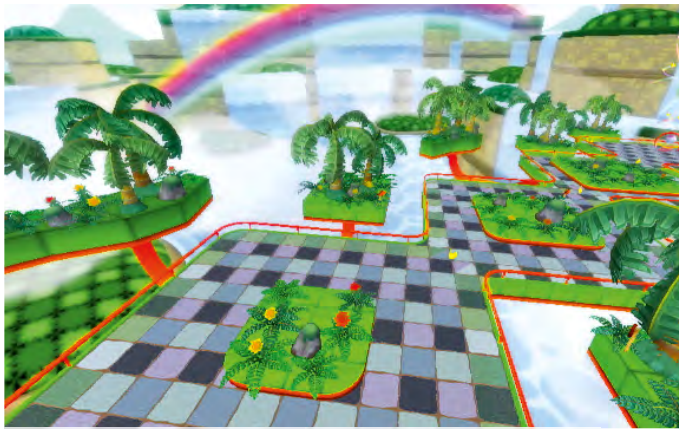
einer Seifenblase wächst man zu einem XXL- Primaten an. Auch dieser Modus kann mit dem Balance Board gespielt werden und ist somit, wie Sega hervorhebt, noch familientauglicher. Beim Wipp-Ball kommt's ebenso auf behutsame Körperbewegungen an, sofern man mit dem Wii-Brett spielt: Die Super-Affenkugeln purzeln durch ein Areal voller Wippen, die man durch sanfte Verrenkungen selbst steuert. Nur wer möglichst viele Bananen in kurzer Zeit einsammelt, hat hier die Chance auf einen Highscore. Spielt man in der Oldie-Variante, hält man die Wii-Fernbedienung einfach hochkant, den Sensor zum Fernseher gerichtet.

Beim nächsten Minispiel, das uns Sega vorstellte, herrschte zunächst Verwunderung: Was wollen uns die Entwickler mit „Wie spät ist es, Mr. Wolf?" präsentieren? Des Rätsels Lösung: Es ist die Wii-Version des gleichnamigen Kindergarten-Spiels, das hier und da auch als „Die Uhr schlägt 12" bekannt ist. Durch abwechselndes Aufstampfen mit dem linken und rechten Bein poltert man durch den Wald – es gewinnt, wer als Erstes die Ziellinie erreicht. Der Haken ist: Wer beim Laufen vom bösen Wolf erwischt wird, muss wieder schnurstracks zum Startfeld. Und dreimal dürft ihr raten, wie dieses Minispiel ohne Balance Board gespielt wird! Richtig, durch Schütteln von Wii-FB und Nunchuk. Wir haben's ja eingangs erwähnt, die Spielebranche ist so vorhersehbar!

Super Monkey Ball: Step & Roll ist zwar nicht mehr als ein Serien-Update, aber ein sinnvolles: Das Balance Board wird gut eingesetzt und passt hervorragend zu Segas Affenschaukel. Hat jemand etwas anderes erwartet? Wir nicht.



KONTROLLFUNKTION Das Balance-Board-Symbol (unten rechts) zeigt euren momentanen Körper-Schwerpunkt an.



URLAUBSDOMIZIL Ein typisches Monkey-Ball-Level aus der Totalen – aber wo sind die Affen?

KRABBLER Dieser Level ist absolut Pillepalle … genau das Richtige für Baby zum durchstarten.

VORSCHAU Wii

SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Sega
ENTWICKLER	Sega Japan
TERMIN	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Super Monkey Ball, wie man es kennt und mag – das Balance Board haucht der Serie neuen Spielwitz ein.

GUITAR HERO 5

Rock-Legenden kommen niemals in die Jahre! Oder etwa doch?

Screenshots stammen von der Xbox-360-Fassung!

NACH WUNSCH Bei der Instrumentenwahl seid ihr weniger eingeschränkt.

AUFGETEILT Jeder Spieler verfügt im Mehrspielermodus über seine eigene Starpower.

LINE-UP Natürlich werden wieder bekannte Rock-Größen im fünften Teil vertreten sein.

BAND MOMENTS Wenn alle Spieler an bestimmten Stellen in den Tracks perfekt spielen, löst ihr diese Momente aus.

FAKTEN

- Mehr Freiheit bei der Wahl der Instrumente
- Party-Modus
- Neue Mehrspieler-Modi
- 85 Songs
- Freestyle-Modus für die Wii
- Miis können verwendet werden

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

Was haben sich die Entwickler wohl für den fünften Teil der Serie einfallen lassen? Ein paar neue Songs wie bei den zahlreichen anderen Ablegern der Reihe werden sicherlich nicht genügen, um die gewaltige Fangemeinde auch in diesem Jahr vollends glücklich zu machen. Doch keine Sorge, denn wie es scheint, wird auch das nächste *Guitar Hero* wieder eine Menge Neuerungen und Verbesserungen bieten!

Das, was sich viele Fans wahrscheinlich schon gewünscht haben, ist nun endlich möglich: Man kann sämtliche Tracks mit denselben Instrumenten – also beispielsweise mehreren Schlagzeugen oder Gitarren – gleichzeitig spielen. Kein Streit mehr um Instrumente – sofern man natürlich ausreichend mit Hardware versorgt ist. Apropos Hardware: Die Gitarre soll für den fünften Teil noch einen bewegungsempfindlichen Slider am Hals spendiert bekommen! Wenn sich im sogenannten Party-Modus weitere Spieler in eine Session mit einklinken wollen, nachdem ein Song bereits gestartet ist, ist dies nun kein Problem mehr. Auch Schwierigkeitsgrad und Instrument können während eines Stücks gewechselt werden! Und auch der Modus Rock Fest klingt nicht nur mächtig, sondern verspricht mit bis zu vier Spielern an einer Konsole beziehungsweise acht Musikern via Internet pures Mehrspielervergnügen. In den verschiedenen Duell-Varianten dieses Modus geht es beispielsweise darum, bei ansteigendem Schwierigkeitsgrad möglichst lange fehlerfrei zu bleiben, absolut perfekte Notenserien hinzuzaubern, nicht schlechter als seine Gegner zu spielen, auf keinen Fall drei Noten zu verpassen oder einfach nur in einem direkten Vergleich mit denselben Instrumenten der Beste zu sein! Wenn in geselliger Runde nicht gegeneinander, sonder miteinander gespielt wird, dürfen sich die Spieler auf „Band Momente“ freuen. Diese löst ihr aus, wenn alle Spieler in einem Abschnitt die Noten perfekt treffen. Und damit es keinen Ärger mehr wegen der Starpower gibt, bekommt jeder Spieler in *Guitar Hero 5* seine eigene Starpower-Leiste.

Außerdem dürft ihr im Freestyle-Modus eure Miis auf die Bühne schicken und mit ihnen abrocken. Mit Wii-Fernbedienung und Nunchuk könnt ihr sogar „Lufttrommel“ spielen und beobachten, wie dies eure Miis auf dem Bildschirm umsetzen. Beweise für eure Shows zeichnet ihr nun einfach auf und könnt sie mit anderen Wii-Besitzern austauschen.

Die Songauswahl macht bislang einen ordentlichen Eindruck und sollte dank des beachtlichen Umfangs von 85 Stücken für wirklich jede Altersgruppe rockbegeisterter Spieler etwas bieten. Santana, die White Stripes, Blink 182, Nirvana sind nur einige der bislang bekanntgegebenen Bands und Interpreten – den Rest findet ihr auf unserer Homepage unter www.videogames-zone.de. Unseren ersten Eindrücken nach sind wir guter Dinge, dass auch der fünfte Teil wieder ein fantastisches Musikspiel wird, das vor allem in Richtung Spielbarkeit und Optionsvielfalt einen Schritt nach vorne tut.

VORSCHAU Wii

GUITAR HERO 5

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision/Red Octane
ENTWICKLER	Neverosft
TERMIN	Winter 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Auch der fünfte Teil besticht wieder mit Neuerungen und Verbesserungen – hauptsächlich in Hinsicht auf den Mehrspieler-Spaß!

DJ HERO

Ausgerockt! Jetzt wird gemixt, gescratched und gesampelt!

MISCHPULT STATT GITARRE Mit dem neuen „Instrument" eröffnet sich dem Spieler ein weites Feld an Nicht-Rock-Songs.

Nach dem Erfolg von *Guitar Hero*, *Rock Band* und Co. war es deutlich absehbar, dass dieses Konzept früher oder später auch auf andere Instrumente übertragen würde. Doch was bietet sich nach Gitarre, Bass und Schlagzeug noch an? Welches Instrument lässt sich nach dem bewährten Prinzip steuern und eröffnet den Spielern eine möglichst große musikalische Vielfalt? Das Mischpult! Und genau damit dürft ihr euch in *DJ Hero* zu heißen Tracks aus den verschiedensten Tracks versuchen. Gwen Stefanis „Holla Back Girl" mit dem Rick-James-Hit „Give it to Me" mixen – im kommenden Winter könnt ihr das zu Hause mit eurer Wii! Bevor wir näher auf das Spielprinzip eingehen, vorab ein paar Worte zur neuen Hardware. Diese besteht zum einen aus einem drehbaren Plattenteller mit drei Buttons und zum anderen aus einem Mixer, auf dem ihr einen Schieberegler, einen Drehregler und einen normalen Button findet. Unter einer Klappe verstecken sich zudem die Standard-Buttons einer Wii-Fernbedienung, die zum Spielen aber nicht gebraucht werden. Wie bei *Guitar Hero* ist auf dem Bildschirm ein Noten-Highway zu sehen, der allerdings aus nur drei Spuren besteht – eine Spur für jeden Button auf dem Plattenteller. Mit dem linken Button steuert ihr die linke Spur, mit dem rechten die rechte und mit dem mittleren die Spur für die Samples. Mit dem Schieberegler auf dem Mischpult schaltet ihr zwischen der linken und der rechten Spur hin und her, der Drehregler erzeugt Effekte (ähnlich wie das Tremolo der Gitarre) und mit dem Button startet ihr „Euphoria", was letztendlich nichts anderes als die aus *Guitar Hero* bekannte „Starpower" ist. Indem ihr die Platte dreht, könnt ihr die Tracks vor- und zurückspulen beziehungsweise ordentlich drauflosscratchen. Die Erfüllung für jedermann, der seine Freude am Gameplay von *Guitar Hero* und Co. hat, aber doch nicht so richtig mit Rockmusik warm wird! Die Musikauswahl ist entsprechend vielfältig: Die bislang angekündigten Tracks von den Beastie Boys, Nirvana, David Bowie und Beck sind nur die Spitze des Eisbergs, denn das Spiel soll über 80 originale, neu abgemischte Songs enthalten! Diese sind auch alle zu zweit spielbar (online und offline), einige darunter könnt ihr sogar mit der Gitarre begleiten. Und wenn ihr euch traut, dürft ihr zudem über das Mikro eure Gesangskünste zum Besten geben. Ein tolles Gesamtpaket, das Activision für Hobby-DJs und solche, die es werden wollen, ab Oktober im Angebot hat!

VORSCHAU Wii

DJ HERO

GENRE	Musikspiel
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	FreeStyle Games
TERMIN	Oktober 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Dank der durchdachten Hardware und der vielfältigen musikalischen Möglichkeiten hat dieses Game durchaus Hitpotenzial!

FAKTEN

- 80 Tracks
- Remixes originaler Songs
- DJ-Controller mit Plattenteller und Mixer
- 2-Spieler-Modus
- Online-Modus
- Kompatibel mit Mikro und Gitarre

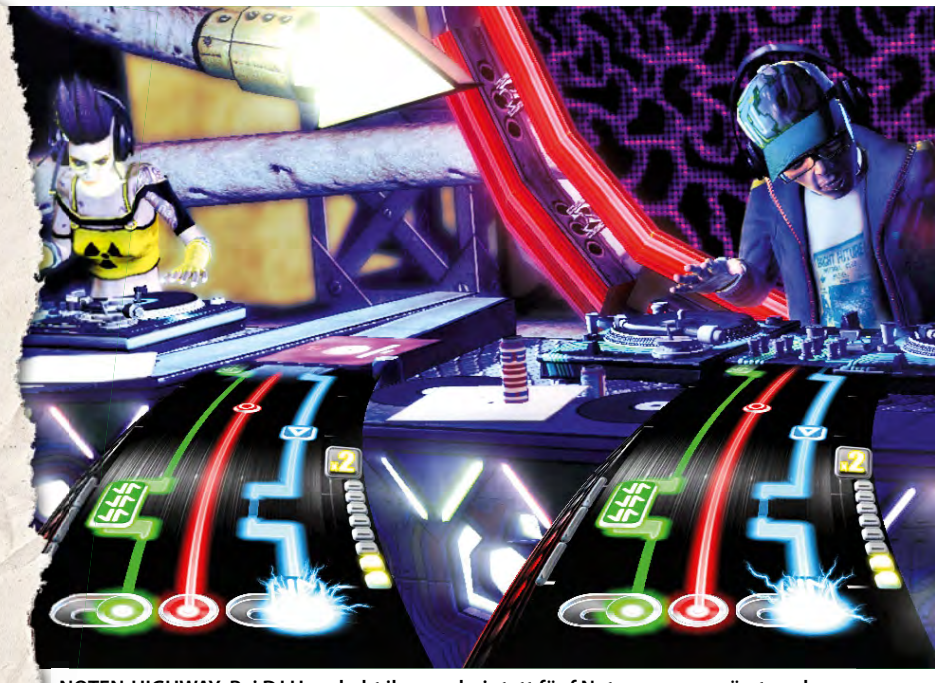
TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Activision

DIE TRACKLIST

Alle bislang angekündigten Songs:

- Benni Benassi „Satisfaction" vs. Black Eyed Peas „Boom Boom Pow"
- Gwen Stefani „Hollaback Girl" vs. Rick James „Give it to Me"
- Jurassic 5 „Jayou" vs. Herbie Hancock „Rockit"
- Nirvana „All Apologies" vs. Rick James „Give It to Me Baby" (DJ Shadow Mix)
- Chuck Brown & The Souls Searcher „Bustin' Loose" vs. The Zombies „Time of the Season" (DJ Shadow Mix)
- Tears for Fears „Shout" vs. Eric Prydz „Pjanoo"
- David Bowie „Let's Dance" vs. KRS-One „Jack of Spades" (DJ Shadow Mix)
- Gorillaz „Feel Good Inc." vs. Marvin Gaye „I Heard It Through the Grapevine"

Außerdem sind Songs von den Beastie Boys, Beck, Blondie und Billy Squire mit dabei. Auf www.n-zone.de halten wir euch über Updates der Songliste auf dem Laufenden!



NOTEN-HIGHWAY Bei DJ Hero habt ihr nur drei statt fünf Notenspuren, müsst euch dafür aber noch um den Plattenteller und die verschiedenen Regler kümmern.

DRAGON BALL: REVENGE OF PICCOLO

Gleich zweimal dürft ihr dieses Jahr mit Son-Goku ein Kamehameha austeilen.

FAKTEN

- Son-Goku als Hauptcharakter
- Spielt zur Zeit der Kämpfe gegen die Red Ribbon Armee
- Exklusiv für Wii

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
Namco Bandai

Wer die sieben Dragon Balls findet, die über die ganze Welt verteilt sind, bekommt einen Wunsch erfüllt. Mit dieser einfachen Grundstory wurde *Dragon Ball* zu einer der beliebtesten Anime-Serien der Welt. Auf der Suche nach den magischen Kugeln erlebt Hauptdarsteller Son-Goku aufregende Abenteuer rund um den Globus sowie spannende Kämpfe gegen fiese Bösewichte wie Piccolo oder Freezer. Um den Fans Abwechslung zu bieten, entschlossen sich die Macher dazu, die Serie immer wieder neu zu erfinden, indem sie die Charaktere altern ließen. So konnte man Son-Goku dabei beobachten, wie er zu einem jungen Mann heranreifte und schlussendlich sogar seinen Sohn auf Abenteuerreise begleiten.

ZURÜCK ZU DEN ANFÄNGEN

Während sich die Spiele im *Dragon Ball*-Universum bisher fast nur auf die Z-Reihe konzentrierten und teilweise recht gute Beat-'em-Up-Kost boten, besinnt sich *Dragon Ball: Revenge of Piccolo* auf die Wurzeln der Serie. Als junger Son-Goku durchstreift ihr die Welt und trefft dabei auf altbekannte Helden und Bösewichte. Unter anderem spielen die Red-Ribbon-Armee, Piccolo und Prinz Pilaw tragende Rollen. Im Spielverlauf wandert ihr durch die *Dragon Ball*-Umgebungen und bekämpft lästige Banditen sowie zahlreiche feindliche Kreaturen. Für eure Siege werdet ihr mit Geld belohnt, das ihr in neue Items und Power-ups investiert. Große Überraschungen beim Grafikstil gibt's keine. Die Action wird in einem wunderschönen Cel-Shading-Stil präsentiert, der den Look und den Charme der Serie perfekt einfängt. Wir sind uns sicher, dass auch Son-Gokus Spezialattacken angemessen spektakulär in Szene gesetzt werden. Letztere – auch sein berühmtes Kamehameha – entlockt ihr ihm übrigens mit Wii-FB und Nunchuk. Wir sind gespannt darauf, den Beginn von Son-Gokus Abenteuern in Form eines Spiels miterleben zu können! Übrigens wird es auch ein DS-Spiel mit den bekannten Figuren aus der Feder von Akira Toriyama geben. Dieses stellen wir euch in unserem Extrakasten vor.

SON GOKU IN ACTION Haut die Schergen der Red-Ribbon-Armee aus den Socken.

INFILTRATION? Auch der Adventure-Anteil soll nicht zu kurz kommen. Hier vermutlich im Herzen des Red-Ribbon-Hauptquartiers.

VORSCHAU Wii

DRAGON BALL:
REVENGE OF PICCOLO

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	NamcoBandai
ENTWICKLER	NamcoBandai
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Ein Fest für Fans der Reihe: Endlich könnt ihr die frühen Abenteuer von Son-Goku hautnah erleben!

DRAGON BALL Z: ATTACK OF THE SAYANS

Nintendo-Spieler bekommen diesen Herbst die volle Packung *Dragon Ball*. Im Gegensatz zum Wii-Spiel beschäftigt sich der DS-Ableger mit dem frühen *Dragon Ball Z*-Universum. Wir sehen also einen erwachsenen Son-Goku, der zusammen mit unter anderem Piccolo, Krillin und Yamcha die Erde vor dem Angriff der Sayajins retten soll. Anders als auf der Wii erwartet euch auf dem DS ein klassisches rundenbasiertes Rollenspiel, bei dem ihr mit einer drei Mann starken Party gegen die Bösewichte antretet. Jedes der drei Partymitglieder hat spezielle Fähigkeiten, mit denen ihr auch Puzzles im Spiel lösen könnt. Außerdem kämpft ihr natürlich nicht nur, sondern habt einen Modus mit Nebenmissionen. In diesen löst ihr verschiedene Aufgaben, zum Beispiel die legendären Dragon Balls suchen, mit denen ihr Frieden und Harmonie in der Welt herstellen könnt.

KLASSISCHES RPG Mit einer Party aus drei berühmten Dragon-Ball-Charakteren gebt ihr den Gegnern rundenbasiert Saures.

SAYAJIN VS. OBERTEUFEL Natürlich hilft euch auch Piccolo gegen die Bedrohung der Sayajins, in diesem Fall Radiz.

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD

Der Mythos lebt weiter – endlich auch in Europa!

Es ist momentan wirklich nicht leicht, als Wii-Spieler ein Rollenspiel-Fan zu sein. Square Enix setzt hauptsächlich auf den DS und veröffentlicht dort ein *Final Fantasy* nach dem anderen. Auf der großen Schwesterkonsole hinterlässt der RPG-Hersteller kaum Spuren. Doch es gibt Licht am Horizont, denn dank Namco Bandai erscheint im Herbst 2009 der zweite Teil der *Tales of Symphonia*-Saga, die vor fünf Jahren auf dem Game Cube begann. In Japan und Amerika können sich die Wii-Spieler schon seit 2008 über den Nachfolger freuen, doch bislang war es ungewiss, ob *Dawn of the New World* überhaupt in Europa erscheint. Aber das Warten hat sich gelohnt: Namco spendiert uns als Entschädigung für unsere Geduld sogar noch einen Galerie-Modus und zusätzlichen Kopfschmuck für die Charaktere. Erwartet uns damit ein exzellentes RPG-Feuerwerk oder doch eher ein Rollenspiel auf Sparflamme?

ANDERS ALS GEDACHT

Nachdem Lloyd Irving und seine Gefährten die verfeindeten Zwillingswelten Sylvarant und Tethe'alla vereinigt hatten, sollte endlich Frieden im Lande einkehren. Doch auch zwei Jahre später regieren Hass und Wut die Menschen und zu allem Unglück tauchen wieder Monster auf. Das wollen die neuen Protagonisten Marta und Emil nicht hinnehmen und versuchen, wieder Harmonie in die chaotische Welt zu bringen. Marta besitzt hierfür einen magischen Stein, mit dem sie den Herren aller Monster wiederbeleben kann, um die Bedrohung abzuwenden. Emil setzt stattdessen lieber sein Schwert ein und will nebenbei seine ermordeten Eltern rächen. An diesem Mord soll niemand Geringeres als unser alter Held Lloyd schuld sein! Was ist bloß geschehen in den vergangen Jahren?

ALTER HUT

Die Geschichte wird uns innerhalb eines linearen Spielablaufs erzählt und verspricht zahlreiche plötzliche Wendungen. Viel Neues außer der Handlung gibt es in dem zweiten Teil aber nicht. Ihr bereist die zwei Welten, die sich optisch kaum vom Vorgänger unterscheiden, lauscht dabei der phantastisch schönen Musik und attackiert Monster in Echtzeitkämpfen. Die Steuerung geht dabei einfach von der Hand, da ihr nur wenige Schütteleinlagen durchführen und den A-Knopf für Kombos, die B-Taste für Zauberangriffe und die C-Taste für einen starken Teamangriff drücken müsst. Neu hinzugekommen ist die Monsterzucht, in der über 200 Kreaturen zur Auswahl stehen. Drei davon könnt ihr in euer Team integrieren und in den Kämpfen einsetzen. Im Kooperationsmodus ist es außerdem möglich, zusammen mit drei Freunden das Spiel zu bestreiten und Frieden in die Zwillingswelten zu bringen. Das ist eine schöne Abwechslung, da *Dawn of the New World* mit seinen acht Kapiteln satte 30 Stunden in Anspruch nimmt. Wir sind schon jetzt ganz heiß auf das Spiel und freuen uns auf die RPG-Hoffnung des Jahres.

HASS UND WUT Zwar habt ihr im ersten Teil der Reihe für Frieden gesorgt, doch nun ist dieser verloren.

FAKTEN

- Nachfolger von Tales of Symphonia für GameCube
- Das Spiel ist in den USA schon raus.
- Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln
- 4-Spieler-Kooperationsmodus
- Monsterzucht-System mit über 200 Kreaturen, …
- … von denen man drei ins Team integrieren kann.

TEXT
Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
Namco Bandai

TEAMFÄHIGKEIT Nutzt die Stärken eurer Mitstreiter in den Echtzeitkämpfen geschickt aus, um zu gewinnen.

POKÉMON? Dank der Monsterzucht könnt ihr Monster trainieren und in den actionreichen Kämpfen einsetzen.

VORSCHAU Wii

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NNEW WORLD

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Namco Bandai
ENTWICKLER	Namco Bandai
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●●○

FAZIT: Die Neuerungen sind überschaubar, aber Dawn of the New World verspricht eine lange Spielzeit mit allen gängigen RPG-Klischees.

STINKEFÜSSE | Die Kämpfe gegen besonders starke Gegner wie Ki Zaru sind wieder actionreich inszeniert.

TRETBOOT | Jetzt habt ihr auch Zugriff auf die Mini Merry sowie das U-Boot der Strohhut-Bande.

KLONKRIEGER | Natürlich warten auch unzählige Feinde darauf, von euch vermöbelt zu werden.

FAKTEN

- Fortsetzung von Unlimited Cruise 1
- Übertragbare Charakterwerte von Teil
- Altbekannte Gesichter
- Spielprinzip des Vorgängers

TEXT
Pascal Hartmann
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
Atari

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 2

Die Reise der Strohhut-Bande ist noch nicht beendet. Findet heraus, wie die Geschichte endet!

Die Geschichte aus der Feder von Eiichiro Oda war nach Ansicht der Entwickler dermaßen komplex, dass sie auf zwei Spiele verteilt werden musste. Ein kleiner Rückblick: Im ersten Teil des *Unlimited Cruise*-Spiels landeten die sympathischen Piraten Monkey D. Ruffy, Zorro, Lysop, Nami und Co. an einigen mysteriösen Inseln, wo ihnen Prüfungen in Form alter Rivalen auferlegt werden. Nach etlichen harten Kämpfen gegen die feindlich gesonnenen Freibeuter standen sie vor der letzten Entscheidung, deren Verlauf nicht für alle glimpflich endete. Mehr möchten wir an dieser Stelle nicht verraten, um nicht zu viel Spannung vorwegzunehmen.

NEUE UFER

One Piece Unlimited Cruise 2 beginnt genau an der Stelle, an der der Vorgänger endet. Somit wird aus der Schluss- die Einleitungssequenz. Nach einer erfolgreichen Flucht von dem Eiland warten vier neue Inseln darauf, von euch erkundet zu werden. Dabei sind die Entwickler keine Experimente eingegangen und bieten euch im Prinzip dasselbe Spiel noch einmal an. Immerhin sind Zocker des ersten Teils nicht darauf angewiesen, die neun spielbaren Charaktere erneut aufzuleveln, da deren Charakterwerte aus dem Spielstand des Vorgängers übernommen werden können. Coole Idee!

WIE EIN MESSI

Fans der Mangas und des Anime werden erneut mit allem bedient, was sie sich von einem One-Piece-Spiel wünschen: witzige Dialoge, spektakuläre Spezialattacken und jede Menge bekannte Gesichter, auf die ihr im Laufe des Abenteuers treffen werdet. Die thematisch unterschiedlichen Inseln sind natürlich wieder vollgestopft mit Standard-Gegnern, dem einen oder anderen Endboss und massenhaft Items. Denn es geht wieder darum, die richtige Anzahl an Gegenständen am richtigen Ort zu verwenden, um im Spiel voranzukommen. Dazu nehmt ihr alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist, stopft es in euer (zu kleines) Inventar und deponiert alles im Lagerraum der Thousand Sunny, dem Schiff der Piraten. Nach nicht allzu langer Spielzeit platzt dann auch dieses aus allen Nähten. Dies resultiert wieder in langen Laufwegen zurück, doch wer davon bisher nicht abschrecken ließ, wird sich auch durch *UC 2* durchbeißen.

1 ZUM PREIS VON 2

Warum die *Unlimited Cruise*-Saga auf zwei Spiele verteilt wurde, ist uns schleierhaft: Fakt ist, dass die Story vernachlässigbar ist und eher als Aufhänger denn als Motivation dient, das Spiel weiterzuspielen. Auch das monotone Spielprinzip wurde keiner Frischzellenkur unterzogen. Lediglich kleine Neuerungen wie das U-Boot lockern das Spielgeschehen zwar etwas auf, große Innovationen bleiben aber auf der Strecke. Doch das Wichtigste ist geblieben: das Gefühl, zusammen mit den Helden der rauen See ein gigantisches Abenteuer zu erleben. Und das ist es doch, was wir Fans wollen!

VORSCHAU Wii

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 2

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Atari
ENTWICKLER	Ganbarion
TERMIN	Oktober 2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Auch wenn die Fortsetzung spielerisch nichts wirklich Neues zu bieten hat, dürften Fans auch diesmal wieder auf ihre Kosten kommen.

COLIN MCRAE DiRT 2

Jetzt wird's richtig schmutzig – aber in positiver Hinsicht!

Die *Colin McRae*-Serie ist eine feste Größe im Rennspiel-Genre. In den letzten Jahren hatten Nintendo-Fans allerdings das Nachsehen: Seit *Colin McRae Rallye 3* für den GameCube erschien kein weiterer Ableger der Reihe mehr auf Nintendo-Konsolen. Bis zum Herbst, denn dann darf auch auf der Wii in *DiRT 2* wieder mit Vollgas durchs Gelände geheizt werden! Für jeden, der das letzte *DiRT* oder einen der Vorgänger gespielt hat, stellt sich die Frage, wie sich die anspruchsvolle Technik und Physik auf der Wii verwirklichen lassen. Kriegen wir eine abgespeckte Wii-Umsetzung vorgesetzt, die den Versionen auf der 360, PS3 und dem PC weder technisch noch spielerisch das Wasser reichen kann? Ein klares „Nein" ist hier die Antwort, denn was wir bislang von *DiRT 2* auf der Wii sehen konnten, macht einen sehr guten Eindruck. Spielerisch bleibt sich die Serie treu: Es geht um Rallyesport in den verschiedensten Facetten, gepaart mit einem genialen Offroad-Fahrfeeling! Aber keine Sorge – die Grätsche zwischen Arcade und Simulation hat Codemasters in den letzten Jahren stets mit Bravour gemeistert. Wie man es von der Reihe gewohnt ist, bietet auch das zweite *DiRT* eine Menge Abwechslung. So dürft ihr mit „gewöhnlichen" Rallyeboliden, Klassikern, Trucks und Bajas in den verschiedensten Events an den Start. Die ersten Eindrücke von der Technik sind positiv: Die Grafik sieht auf der Wii sehr schick aus und bietet sogar das ein oder andere nette Detail. Wir sind guter Dinge, dass das Comeback auf Nintendo-Konsolen gelingen wird!

SCHICK Die Grafik macht auch auf der Wii einen tollen Eindruck!

VORSCHAU **Wii**

COLIN MCRAE DiRT 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Codemasters
ENTWICKLER	Codemasters
TERMIN	10. September

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Eine der besten Rennspielserien kehrt auf die Wii zurück und macht dabei eine überraschend gute Figur!

FAKTEN

- Etappen-Rallyes, Bergfahrten, Rallye-Cross, Klassiker-Events
- 1-4 Spieler
- Viele Fahrzeugklassen

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
Codemasters

ACADEMY OF CHAMPIONS

Lernt von den Besten: Pelé und Mia Hamm sind eure Trainer!

In *Academy of Champions* tretet ihr der Brightfield Fußball-Akademie bei und müsst mithilfe der Tutoren Pelé und Mia Hamm eure Fußballfertigkeiten verbessern, ein kleines Team managen und andere Mannschaften besiegen. Wer sich in den Gängen von Harry Potters Schule Hogwarts heimisch fühlt, ist von der Atmosphäre her bei diesem Spiel genau richtig. Spielerisch gesehen ähnelt *Academy of Champions* dem zwei Jahre alten *Mario Strikers Charged Football*. Die Fußballmatches sind keine ernsthafte Fußballsimulation à la *FIFA* oder *PES*, sondern spaßige Unterhaltung mit wenigen Regeln und viel Fun. *Academy of Champions* bietet eine Einzelspielerkampagne, in der ihr die Abenteuer eures Charakters auf der Fußballschule durchlebt und eure Mannschaft zum Champion macht. Unsere Preview-Version bot leider noch nicht ganz die Klasse von der Klempner-Kickerei auf, doch konnte die Kampagne uns für eine ganze Weile fesseln. Wir sind gespannt auf das fertige Spiel!

VORSCHAU **Wii**

ACADEMY OF CHAMPIONS

GENRE	Sport
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Vancouver
TERMIN	2009

EINSCHÄTZUNG ●●●◐○

FAZIT: Der flotte Kick hat durchaus Potenzial und bietet fußballbegeisterten Spielern einen interessanten Kampagnen-Modus.

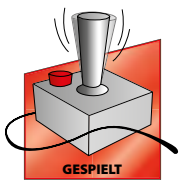
FAKTEN

- Pelé und Mia Hamm als Trainer
- Einzelspieler-Kampagne
- 1-4 Spieler

TEXT
Matti Sandqvist
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

SPECIALS Auf dem Feld helfen uns diverse Spezialfähigkeiten dabei, leichter Punkte zu kassieren.

GROSSES VORBILD Die Fußball-Legende Pelé begleitet uns durch die Kampagne des Spiels.



SCRIBBLENAUTS

Kreativ, abgedreht und mit viel Style!

VIDEO AUF DVD

GESPIELT

FAKTEN

- 220 Levels
- 10 Umgebungen
- Zehntausende Wörter
- Objekte können kombiniert werden
- Zusatzlevels
- Steuerung nur per Sylus

TEXT
Thomas Eder
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

In der letzten Ausgabe haben wir euch bereits unsere ersten, auf der E3 gewonnenen Eindrücke des vielversprechenden DS-Titels *Scribblenauts* präsentiert. In der Zwischenzeit hatten wir das Vergnügen, den Titel ausführlich, in Ruhe und vor allem in der deutschen Fassung zu spielen.

Für alle, die noch keine konkrete Vorstellung haben, worum es in *Scribblenauts* geht, hier eine Kurzbeschreibung des Gameplays: Im Adventure-Modus gilt es, mit eurer Spielfigur Maxwell anfangs noch simple Aufgaben zu lösen. Beispielsweise müsst ihr in den ersten Levels einen Schmetterling fangen. Also wechselt ihr zum Eingabebildschirm und schreibt das Wort „Netz". Zurück im Spiel, erscheint euer Fanggerät auch schon und kann dazu eingesetzt werden, den Schmetterling dingfest zu machen. Klingt relativ unspektakulär, lässt aber zumindest grob die überwältigenden Möglichkeiten des Spiels erahnen. Letztendlich obliegt es nämlich dem Spieler, mit welchen Mitteln er seine Aufgabe löst! Als Belohnung gibt's einen Stern, der im Spiel Starite genannt wird. Aber auch eure Kreativität, Stil und Combos in Form kombinierter Objekte werden nach einer geschafften Aufgabe bewertet. Ihr könnt euch sicherlich gut vorstellen, dass das Netz nicht der kreativste Weg war, den Schmetterling zu fangen, oder?

VOM STYLUS INS SPIEL

Doch wie funktioniert *Scribblenauts* im Detail? Das Gameplay mit seinen verschiedenen Aufgaben bietet nicht unbedingt viel Tiefgang, aber dafür eine enorme spielerische Freiheit, die es euch erlaubt, Tausende verschiedener Objekte auf den DS-Screen zu zaubern und dann auch sogleich im Spiel einzusetzen. Dies geht ganz einfach: Mit dem Stylus bewegt ihr die

ANGEMESSEN Um es mit diesem Dino aufnehmen zu können, schreibt ihr euch schweres Gerät herbei.

URKOMISCH Die spaßigen Aufgaben werden euch häufig zum Lachen bringen.

Objekte und führt objektspezifische Aktionen aus. Laut Entwickler 5th Cell sollen dem Spieler Zehntausende Worte zur Verfügung stehen, die er in den auf zehn Themenwelten verteilten 220 Levels ausprobieren kann. Erschwerend kommt hinzu, dass ihr beim Spielen stets das Zeitlimit und die verfügbare Anzahl an Teilen, die ihr erschaffen könnt, im Auge behalten müsst. Außerdem dürft ihr jedes Objekt nur einmal benutzen – im folgenden Level müsst ihr euch etwas Neues einfallen lassen!

Die zehn Spielewelten greifen ein großes Spektrum an Szenarien auf: Berge, Alte Zeiten, Äußere Wildnis, Stunt Park, Die Gärten Metro, Misch-Masch und Küsten klingen jetzt schon nach einer Menge Abwechslung. Von Anfang an frei anwählbar sind die Aufgaben natürlich nicht – hier müsst ihr euch Welt für Welt vorarbeiten.

KÖSTLICHER HUMOR

An was erinnert euch diese Szenerie? Ein Blitz schlägt in eine Kirchturmuhr ein und wird durch ein quer über die Straße gespanntes Kabel weitergeleitet. Ihr müsst im richtigen Moment mit Maxwell in einem Sportwagen unter dem Kabel sein, damit die Energie des Blitzes auf das Auto übertragen wird und das Vehikel beschleunigt. Richtig – hier stellen die Entwickler doch glatt die Szene aus dem ersten Teil von *Zurück in die Zukunft* nach und ihr müsst dafür sorgen, dass Maxwell als Pendant von Marty McFly durch die Zeit reisen kann. Dies tut ihr, indem ihr Items wie das Auto (wichtig: einen Sportwagen!) durch Kleber mit einer Stange verbindet und Maxwell zum richtigen Zeitpunkt unter dem Kabel hindurchfahren lasst. Auf lustige Anspielungen dieser Art könnt ihr euch massenhaft gefasst machen! Und auf eine Vielzahl (mehr oder weniger) spaßiger „Objekte", wie die bereits in der letzten Ausgabe erwähnte Piano spielende Katze, Vampire, Atombomben, Haifische, Zeitmaschinen sowie Raketenrucksäcke. Und selbst Gott könnt ihr in Form eines weißhaarigen alten Mannes herbeischreiben!

SO FUNKTIONIERT'S!

Wie eingangs erwähnt, schreibt ihr die Begriffe einerseits über eine virtuelle Tastatur, anderseits könnt ihr dank Text-Erkennung auch einfach selbst das Schreiben (der einzelnen Buchstaben!) übernehmen – eben ganz nach euren Wünschen. Eine Rechtschreibprüfung sorgt dafür, dass eure Aufgaben nicht an Rechtschreibschwächen scheitern und sollte es zu einem eurer Begriffe mehrere Objekte geben (Band: Klebeband oder Tonband?), werden diese aufgelistet und ihr könnt euch das Richtige herauspicken. Steht ein Gegenstand mal nicht zur Auswahl, werden euch Alternativen vorgeschlagen, die sich zumindest so ähnlich wie euer gesuchtes Objekt schreiben. Was ihr nicht finden werdet, sind urheberrechtlich geschützte Dinge und Personen: Chuck Norris, Batman, Metallica, Meister Proper und George W. Bush werden aufgrund dieser Einschränkung euch also nicht beim Lösen der Aufgaben helfen können!

Der enthaltene Editor wird eure Kreativität noch mehr fordern: Auf recht simplem Weg kann man im Handumdrehen seine eigenen Aufgaben basteln. Einfach eine Welt auswählen, Figuren und Objekte platzieren, deren Verhalten festlegen und schon kann's losgehen! Eure selbst erstellten Levels dürft ihr natürlich speichern und übers Internet mit Freunden teilen.

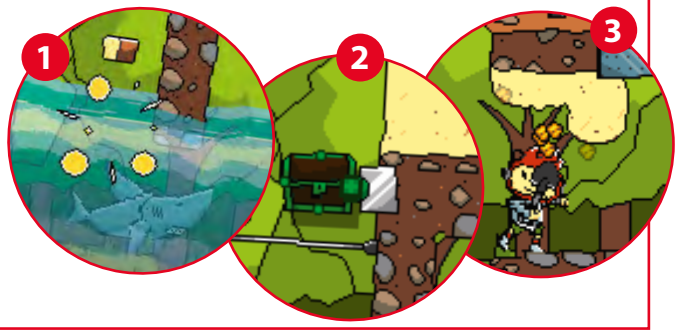
MIT STIL

Abschließend noch ein paar Worte zur Technik und Präsentation von *Scribblenauts*: Im Hinblick auf die Grafik werden dem DS sicherlich keine Höchstleistungen abverlangt, aber wodurch das Spiel besticht, ist der ganz eigene Stil. Die Cartoon-Optik ist zwar eher schlicht gehalten, macht aber einen runden Eindruck und trägt zum liebenswerten Charme des Spiels bei.

Einzig wegen der Langzeitmotivation haben wir noch kleine Bedenken. Im Rahmen des Entwicklerbesuchs hatten wir zwar mehrere Stunden Zeit, das Spiel zu zocken, doch wie weit der Titel wirklich geht, kann man wohl wirklich erst nach zig Stunden Spielzeit und Hunderten ausprobierten Worten erkennen. Daher gibt's nicht die vollen fünf Vorschau-Punkte, auch wenn die ersten Spielstunden diese Wertung auf jeden Fall verdient hätten!

SO HABEN WIR'S GELÖST!

Dieses kleine Rätsel ist ein Beispiel für die spielerische Freiheit von *Scribblenauts*: Zuerst wird der Hai mit dem elektrisierenden Effekt des Toasters unschädlich gemacht 1, die Kiste dank etwas Kleber zur Plattform, auf der Maxwell laufen kann, umfunktioniert 2 und letztendlich buddelt ihr euch mittels Schaufel den Weg zum Starite frei 3. Wie hättet ihr's probiert?



NACHTSICHT In der Höhle stört nicht nur die Dunkelheit, sondern auch ein Graben, den ihr beispielsweise mit einem Heli überwindet.

VORBILDLICH Dank einer Worterkennung funktioniert die Eingabe hervorragend!

VORSCHAU DS

SCRIBBLENAUTS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Warner Interactive
ENTWICKLER	5th Cell
TERMIN	25. September

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Der Geheimtipp für den kommenden Herbst! Spannend bleibt, wie sich dieses innovative, kreative Spiel auf Dauer schlagen kann.

FAKTEN

- Fünf Armeen
- 10 freischaltbare Helden
- Mehr als 25 Stunden Spielzeit
- Zwei Speicherstände
- Von den Machern von Heroes of Might and Magic 5

TEXT
Lukas Löhr
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

GESPRÄCHIG Im Lauf der Geschichte trifft der Spieler auf viele Charaktere.

VERTEIDIGUNGSWALL Mit Mauern schützt sich der Spieler vor Angriffen.

KRÄFTIG Eliteeinheiten brauchen mehr Platz auf dem Feld, sind aber stärker.

VIDEO AUF DVD

GESPIELT

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Viel Taktik mit packender Geschichte?

In *Might & Magic: Clash of Heroes* taucht ihr in die magische Welt von Ashan ein, um dort die Welt vor einer Invasion von Dämonen zu bewahren. Dabei schlüpft ihr nacheinander in die Rolle eines von fünf Kindern, die nach einem Angriff, bei dem ihre Familien umgekommen sind, eine große Rolle bei der Rettung der Welt spielen.

TAKTIK ODER PUZZLE?

Die Differenzierung fällt hier besonders schwer. Zum einen müssen im Spiel Einheiten in spezielle Formationen gebracht werden, um diese zum Angriff oder zur Verteidigung zu nutzen. In jeder Runde stehen drei Züge zur Verfügung, in denen durch geschicktes Verschieben oder Entfernen von Figuren drei gleiche Einheiten neben- beziehungsweise hintereinander angeordnet werden müssen. Durch geschicktes Verketten erhaltet ihr sogar Extrazüge und könnt so einen Vorteil gegenüber eurem Gegner erlangen. Aber nur wer die Formationen taktisch klug einsetzt, wird am Ende siegreich aus den Kämpfen hervorgehen. *Clash of Heroes* ist also eine gute Mischung aus beidem, da sowohl Puzzle als auch Taktik eine Rolle spielen. Für eine große Vielfalt sorgen die fünf verschiedenen Armeen, über die ihr im Spiel die Kontrolle übernehmen könnt: Die Waldelfen, die Krieger des Greifen-Imperiums, die Streitkräfte der Untoten, die Magier und sogar die bösen Dämonen. Diese verfügen über viele unterschiedliche Einheiten mit entsprechenden Stärken und Schwächen sowie mächtige Elite-Einheiten, die den Kampf mit einem einzigen Angriff beenden können.

AUF IN DEN KAMPF!

In der grundlegenden Spielweise unterscheiden sich die einzelnen Armeen eigentlich kaum. Die Einheiten werden formiert, greifen den Gegner an und verteidigen die eigenen Lebenspunkte. Doch je länger man sich mit dem Spiel beschäftigt, desto mehr fallen die taktischen Unterschiede auf. Vor allem die Artefakte, mit denen sich jeder Held ausrüsten kann, erweitern die Palette an Möglichkeiten um ein Vielfaches. So kann man als Held des Greifen-Imperiums beispielsweise mit einem Artefakt Verstärkung rufen, ohne dafür einen Zug zu verbrauchen, während man als Nekromant Lebenspunkte mit zerstörten Einheiten des Gegners wiederherstellt. Dem Spielstil sind kaum Grenzen gesetzt, sodass jeder auf seine Art und Weise seine Armee in die Schlacht führen kann. Auch die Kampagne fesselt mit ihrer grandiosen Geschichte und der Vielzahl an Möglichkeiten ungemein. Ihr erlebt im Laufe des Spiels nacheinander die Geschehnisse rund um die fünf Hauptcharaktere, deckt eine große Verschwörung auf und müsst gleichzeitig die Welt vor den Angriffen der Dämonen verteidigen. Dabei gewinnen sowohl eure Helden als auch deren Armeen an Erfahrung und werden mit der Zeit immer stärker. Am Anfang sorgen gut verständliche Einführungen für einen leichten Einstieg und spezielle Missionen und Bosskämpfe schaffen Abwechslung sowie Herausforderung. Alles in allem ist *Might & Magic: Clash of Heroes* ein gutes Spiel mit einer hervorragenden Kampagne und vielseitigen Mehrspieler-Gefechten.

VERKETTET Greifen mehrere Einheiten synchron an, gelten sie als verkettet und erhalten einen Bonus auf den verteilten Schaden.

ERFAHRUNG Nach jedem Kampf erhält euer Held – und die Einheiten in seiner Armee – Erfahrungspunkte, die ihn stärker machen.

VORSCHAU DS

MIGHT & MAGIC:
CLASH OF HEROES

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Capybara Games
TERMIN	September

EINSCHÄTZUNG

FAZIT: Puzzle und Taktik vom Feinsten. Die fesselnde Geschichte und der vielfältige Mehrspielermodus reichen für viele Stunden Spielspaß.

BLEACH: 3RD PHANTOM

TEXT
Pascal Hartmann
BILDER
SEGA

Der Kampf zwischen Shinigami und Hollow wird wohl so schnell kein Ende finden.

Die beiden Geschwister Matsuri und Fujimaru werden nach einem heftigen Kampf im Zeitkontinuum eingeschlossen und müssen darin bis zum heutigen Tage ausharren. Als sie endlich wieder freikommen, hat sich das Rad der Zeit allerdings weitergedreht und sie treffen auf unzählige aus der Bleach-Serie bekannte Gesichter. Um frischen Wind in die *Bleach*-Videospiele zu bringen, handelt es sich beim dritten Ableger auf dem DS nicht mehr um ein Beat 'em Up. Ichigo und Konsorten kämpfen diesmal in rundenbasierten Schlachten um die Vorherrschaft in der so genannten Soul Society und der realen Welt, die an Nintendos erfolgreiche *Fire Emblem*-Serie erinnert. Dazu positioniert und bewegt ihr eure Charaktere auf der Karte und achtet darauf, ihnen einerseits einen Angriff zu ermöglichen und sie andererseits nicht völlig ungeschützt allein auf weiter Flur stehen zu lassen. Da die Fans imposante Fights und bildschirmfüllende Attacken erwarten, werden die Angriffe nach erfolgtem Setzen der eigenen Charaktere auf dem Spielfeld spektakulär in Szene gesetzt. Ihr könnt dabei frei entscheiden, ob eure Kämpfer eine normale Attacke ausführen, gleich ihr Bankai einsetzen oder einen gemeinsamen Angriff wagen sollen. Dabei spielen die sozialen Kontakte der Shinigami untereinander, die ihr bis zu einem gewissen Grad beeinflussen könnt, eine wichtige Rolle. Rollenspielstrategietypisch verbessern sich die Charaktere mit jedem gewonnenen Feindkontakt.

VORSCHAU DS

BLEACH: 3RD PHANTOM

GENRE	Strategie
HERSTELLER	SEGA
ENTWICKLER	SEGA
TERMIN	Frühjahr 2010

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Egal wie viel Strategie letztendlich in dem Titel steckt, Fans der Bleach-Serie werden bestimmt nicht enttäuscht. Das ist absehbar.

KÄSEKÄSTCHEN Verschiebt eure Einheiten taktisch klug auf dem in Kästen unterteilten Spielfeld.

GUT GEGEN BÖSE Im Kampf gegen die Arrancar hat Ichigo nur mit der Hilfe seiner Verbündeten eine Chance auf den Sieg.

C.O.P. THE RECRUIT

TEXT
Pascal Hartmann
BILDER
Ubisoft

Beschert uns Ubisoft endlich ein GTA in 3D auf dem kleinen Handheld?

Zumindest lässt der erste Blick darauf schließen. Doch im Gegensatz zum großen Vorbild erlebt ihr keine Verbrecherkarriere, sondern sorgt dafür, dass Terroristen und anderes kriminelles Gesindel in ihre Schranken gewiesen werden. Dabei läuft natürlich nicht alles glatt und der Protagonist Dan Miles muss sich zudem seiner düsteren Vergangenheit stellen. Er kehrt in die Szene der illegalen Straßenrennen zurück, der er vor Jahren den Rücken gekehrt hat, und kommt einer Verschwörung auf die Spur, die die gesamte Stadt bedroht. Um diese aufzudecken und zu zerschlagen, bewegt ihr euch in der Third-Person-Perspektive durch eine detailliert gestaltete Stadt, die ihr auch mit einem Auto eurer Wahl frei erkunden könnt. Dank der bislang bekannten Story können wir uns auf halsbrecherische Verfolgungsjagden mit jeder Menge Blechschäden freuen. Doch auch bei den Passagen, in denen ihr zu Fuß unterwegs seid, kommt die Action nicht zu kurz, denn die Gangster müssen mit Waffengewalt zum Reden gebracht werden. Während sich die Action auf dem oberen Screen abspielt, lenkt ihr Herrn Miles mit dem Steuerkreuz durch den Kugelhagel. Der Stylus übernimmt das Fadenkreuz, was gut funktioniert. Das Spielkonzept ist beeindruckend und lässt eine nette Abwechslung zwischen Baller- und Renneinlagen erahnen. Und dass der DS dabei seine Muskeln spielen lässt, könnt ihr am nebenstehenden Screenshot erkennen. Für weitere Eindrücke wollen wir mehr sehen.

VORSCHAU DS

C.O.P. THE RECRUIT

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft
TERMIN	Herbst 2009

EINSCHÄTZUNG NICHT MÖGLICH

FAZIT: Bei C.O.P. gehen wir davon aus, dass die spielerischen Werte nicht hinter der wirklich großartigen Technik zurückstehen werden.

NAVIGATIONSSYSTEM Die Karte wird euch die Orientierung in der großen Stadt erleichtern.

SCHIESSBUDE Für Abwechslung im Rennalltag sorgen die Schusswechsel.

TERMINE

Die kommenden Spiele für Wii und Nintendo DS: Wann erscheint was?

Wii

AUGUST

Titel	Datum
Cursed Mountain	21. August
RooGoo Twisted Towers	28. August

SEPTEMBER

Titel	Datum
DiRT 2	10. September
Metroid Prime Trilogy	04. September
Oben	September
One Piece Unlimited Cruise 2	24. September
Spectrobes: Der Ursprung	17. September
The Beatles: Rock Band	09. September

OKTOBER

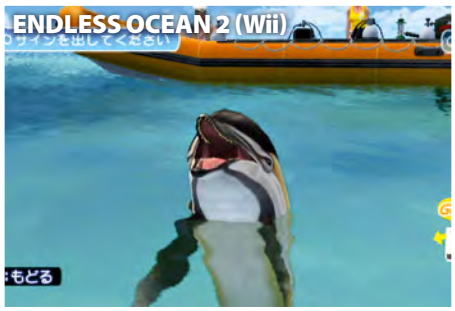
Titel	Datum
Dead Space Extraction	01. Oktober
Disney Sing It: Pop Hits	01. Oktober
Formel 1 2009	Oktober
G-Force – Agenten mit Biss	08. Oktober
Ghostbusters: The Videogame	23. Oktober
Horrid Henry	09. Oktober
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	16. Oktober

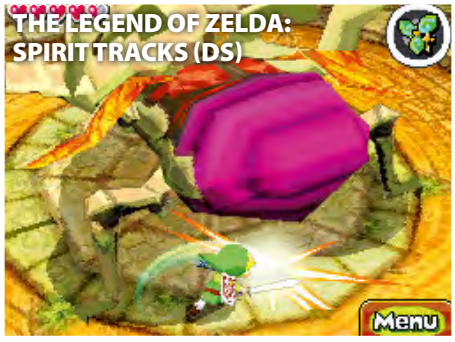
NOVEMBER

Titel	Datum
Need for Speed Nitro	19. November
RTL Winter Sports 2010 – The Great Tournament	November

2009

Titel	Datum
Disneys Küss den Frosch	Dezember
DJ Hero	2009
Endless Ocean 2: Beautiful Ocean	2009
Guitar Hero 5	2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Dezember
New Super Mario Bros. Wii	2009
Rabbids Go Home	2009
Red Steel 2	2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	2009
Shaun White Snowboarding: World Stage	2009
Silent Hill: Shattered Memories	2009
Sin and Punishment 2	2009
Span Smasher	2009
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	2009
The Kore Gang	2009
TMNT: Smash Up	2009
Tony Hawk RIDE	2009
Toy Story Mania!	2009
Yu-Gi-Oh! 5D's Wheelie Breakers	2009
Wii Fit Plus	2009





DS

AUGUST

Titel	Datum
Roogoo Attack!	28. August
Oktoberfest: The Official Game	06. August

SEPTEMBER

Titel	Datum
Die Zauberer vom Waverly Place	September
Kirby Super Star Ultra	18. September
Knigge: Spielend zum guten Benehmen	September
Miami Crisis	September
Might & Magic Clash of Heroes	September
Professor Layton und die Schatulle der Pandora	25. September
Oben	September

OKTOBER

Titel	Datum
G-Force – Agenten mit Biss	08. Oktober
Ghostbusters: The Videogame	23. Oktober
Hannah Montana – Rocke die Show	Oktober
Horrid Henry	09. Oktober
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	16. Oktober
Sushi Go Round	09. Oktober

NOVEMBER

Titel	Datum
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	November
Disneys Eine Weihnachtsgeschichte	November
Tinkerbell und die Suche nach dem verl. Schatz	November

2009/10

Titel	Datum
Ant Nation	2009
Band Hero	2009
Disneys Küss den Frosch	Dezember
Jagged Alliance	2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Dezember
Golden Sun DS	2010
Kingdom Hearts: 358/2 Days	Unbekannt
Mario & Luigi: Bower's Inside Story	2009
Need for Speed Nitro	2009
Phantasy Star Zero	2009
Sonic & Sega All-Stars Racing	Frühjahr 2010
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	2009
WireWay	2009
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	2009

DER KOMMENTAR

CHRISTOPH KRAUS

Diesmal hatte ich wieder großen Spaß beim Recherchieren der Termine, denn die Hersteller haben von groben Angaben wie „irgendwann 2009" oder „Wintersaison 2009/10" Abstand genommen und präzisiert, wann wir mit ihren Spielen rechnen dürfen. Die frühe Veröffentlichung von *Mario & Sonic* überrascht genauso wie das plötzliche Auftauchen von *Kirby Super Star Ultra*. Das Spiel gibt's seit einem knappen Jahr in Japan, deshalb rechneten wir fast gar nicht mehr damit. Wetten wir, dass *New Super Mario Bros. Wii* erst im November bei uns erscheint und *Mario & Luigi: Bowser's Inside Story* ab Oktober in den deutschen Regalen zu finden ist? Egal, was kommt, ab jetzt darf die Sonne ruhig wieder etwas seltener vorbeischauen. Wir haben ja Wii und DS!

Wii-SPIELE IM ÜBERBLICK

Auf dieser Doppelseite haben wir für euch die wichtigsten bislang getesteten Wii-Spiele zusammengefasst.

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alien Syndrome	11/07	60%	58%
Battalion Wars 2	03/08	81%	78%
Bionicle Heroes	07/07		63%
Blazing Angels: Squadrons of WW II	05/07	71%	75%
Ben 10 – Protector of Earth	05/08	68%	61%
Blast Works	07/09	77%	80%
Bomberman Land Wii	05/08	80%	61%
Death Jr.: Root of Evil	08/08	82%	80%
Der unglaubliche Hulk	09/08		47%
Destroy All Humans! Big Willy: Entfesselt	05/08	60%	67%
Dragon Quest Swords: Die maskierte …	07/08		72%
Driver: Parallel Lines	09/07		53%
Eledees	06/07	75%	79%
Emergency Heroes	08/08	65%	67%
Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	10/07	53%	49%
Geometry Wars: Galaxies	01/08	83%	83%
Ghost Squad	02/08	75%	74%
Heatseeker	04/07		78%
Iron Man	07/08		62%
Jumper: Griffin's Story	05/08		52%
Kung Fu Panda: Legendäre Kämpfer	02/09	68%	70%
Lucky Luke: Go West!	02/08	70%	66%
Marvel: Ultimate Alliance	01/07	77%	70%
Metal Slug Anthology	03/07	82%	80%
No More Heroes	04/08		81%
Nerf N-Strike	05/09	72%	70%
Pirates of the Caribbean: Am Ende …	07/07	68%	71%
Rogue Trooper	04/09	72%	79%
Rampage: Total Destruction	02/07	72%	63%
Shrek der Dritte	08/07	68%	72%
SNK Arcade Classics Volume 1	02/09	80%	77%
Sonic und der Schwarze Ritter	04/09	60%	83%
Soulcalibur Legends	02/08	63%	65%
Spider-Man: Freund oder Feind	12/07	73%	66%
TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	06/07		69%
Transformers: The Game	09/07		69%
Wall*E	12/08	63%	64%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Alone in the Dark	08/08		77%
Avatar: Der Herr der Elemente	05/07		70%
Avatar: Die Erde brennt	02/08	72%	70%
Bee Movie – Das Game	01/08	71%	74%
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	03/09		61%
Bully: Die Ehrenrunde	04/08	45%	86%
Die Chroniken von Narnia: Prinz …	09/08	69%	68%
Deadly Creatures	03/09		80%
Der goldene Kompass	02/08		58%
Der tierisch verrückte Bauernhof	03/07		73%
Die Geheimnisse der Spiderwicks	03/08	65%	70%
Die Simpsons: Das Spiel	12/07	60%	77%
Disaster: Day of Crisis	12/08		73%
Dragon Blade: Wrath of Fire	04/08		59%
Escape from Bug Island	12/07		36%
Harry Potter und der Halbblutprinz	08/09	73%	70%
Harry Potter und der Orden des Phönix	09/07		67%
Indiana Jones und der Stab der Könige	07/09	74%	80%
Kung Fu Panda	08/08	75%	76%
Monsters vs. Aliens	06/09	73%	73%
Mushroom Men: Der Sporenkrieg	08/09		81%
Obscure 2	06/08	75%	71%
Okami	07/08		90%
One Piece: Unlimited Cruise 1	08/09	66%	72%
Overlord: Dark Legend	08/09		78%
Prince of Persia: Rival Swords	06/07		82%
Resident Evil	08/09		80%
Resident Evil 4: Wii Edition	08/07		92%
Soulcalibur Legends	10/08	63%	65%
Spider-Man 3	07/07		71%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		78%
Splinter Cell Double Agent	02/07	61%	65%
Star Wars: The Force Unleashed	11/08	72%	80%
Tenchu: Shadow Assassins	05/09		74%
The Legend of Spyro: The Eternal Night	02/08		72%
The Legend of Zelda: Twilight Princess	01/07		92%
Tomb Raider Anniversary	01/08		77%
Tomb Raider: Underworld	01/09		80%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Agatha Christie: Das Böse unter der …	03/09		64%
Agatha Christie: Und dann gab's …	03/08		68%
Another Code R	08/09		77%
Baphomets Fluch: The Director's Cut	05/09	75%	80%
CSI: Crime Scene Investigation …	05/08		67%
Detective Conan: Die Mirapolis …	03/09		62%
Geheimakte Tunguska	06/08		85%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		83%
Sam & Max: Season One	07/09		78%
Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	02/08		85%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Shattered Blade	04/08	60%	57%
Castlevania Judgment	04/09	70%	68%
Celebrity Sports Showdown	01/09	53%	48%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	05/07	71%	76%
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	05/08	74%	76%
Facebreaker K.O. Party	01/09	75%	68%
Legend of the Dragon	09/07	52%	58%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution	06/08	79%	67%
Naruto: Clash of a Ninja Revolution 2	03/09	79%	68%
Ready 2 Rumble Revolution	04/09	78%	72%
Samurai Shodown Anthology	06/09	76%	75%
Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle	12/08	80%	78%
Super Smash Bros. Brawl	04/08	94%	89%
The King of Fighters: The Orochi Saga	06/09	78%	72%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms: Double Time	12/08		38%
Call of Duty 3	01/07		86%
Call of Duty: World at War	01/09	85%	85%
Far Cry: Vengeance	02/07	55%	54%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09	75%	78%
Medal of Honor Vanguard	05/07	78%	76%
Metroid Prime 3: Corruption	12/07		94%
Red Steel	01/07	74%	80%
The Conduit	07/09	90%	82%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Aqua Panic!	07/09	72%	74%
Big Brain Academy für Wii	09/07	85%	76%
Big Family Games	07/09	65%	62%
Boogie	10/07	80%	66%
Boom Blox	06/08	84%	82%
Boom Blox Smash Party	07/09	85%	85%
Bust A Move	06/08	58%	73%
Carnival: Die Jahrmarkt-Party	12/07	70%	65%
Cocoto Magic Circus	02/09	64%	60%
Cooking Mama	03/08	68%	65%
Cosmic Family	11/07		75%
Cranium Kabookii	02/08	67%	
Dewy's Adventure	11/07	65%	71%
Disney Th!nk – Das Schnelldenkerquiz	05/09	67%	63%
EA Playground	12/07	77%	70%
EA Sports active	07/09	80%	80%
Family Party – 30 Great Games	02/09	62%	57%
Family Trainer	12/08	76%	71%
Gottlieb Pinball Classics	01/07	71%	80%
Happy Feet	02/07	57%	44%
Hasbro Familien-Spieleabend	01/09	56%	50%
Jenga World Tour	05/08	49%	43%
Job Island	04/09	70%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

THOMAS EDER

In Erinnerung an die guten alten Zeiten spiele ich im Moment das Wii-Make des ersten *Resident Evil*. Ganz so packend wie früher ist das Game zwar nicht, aber dennoch auch heute noch sehr spielenswert! Auf dem DS hat es mir *Lego Strategie* angetan, das mich wie auch schon *Lego Star Wars* und *Lego Indy* mit seiner liebevollen Inszenierung und den zahlreichen Missionen schon etliche Stunden an das Handheld gefesselt hat.

RESIDENT EVIL (Wii)

LEGO STRATEGIE (DS)

Kororinpa	04/07	75%	79%
Let's Tap	07/09	82%	80%
Link's Crossbow Training	01/08	79%	79%
Marbles! Balance Challenge	06/09	77%	81%
Mario Party 8	07/07	80%	70%
Mercury Meltdown Revolution	05/07	69%	78%
Minon: Held der Stunde	07/09	61%	60%
Monopoly	01/09	60%	58%
MySims Party	04/09	78%	74%
Neo Pets Puzzle Adventure	07/09	68%	63%
NiGHTS: Journey of Dreams	03/08	73%	75%
Ninja Reflex	05/08	70%	70%
Pool Party	10/08	60%	58%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	77%	77%
Rayman Raving Rabbids	01/07	85%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	87%	76%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	86%	78%
Safecracker: Das ultimative Puzzle …	03/09		66%
Samba de Amigo	12/08	80%	78%
Shreks schräge Partyspiele	02/09	64%	60%
Smarty Pants – Das Besserwisserspiel	01/08	77%	72%
Sonic und die geheimen Ringe	04/07	74%	86%
Super Monkey Ball: Banana Blitz	12/06	85%	81%
The Munchables	08/09	70%	70%
Thrillville: Verrückte Achterbahn	12/07	70%	71%
Trivial Pursuit	05/09	76%	68%
Vertigo	06/09	60%	60%
Wario Ware: Smooth Moves	02/07	87%	84%
Wer wird Millionär?	02/09	54%	52%
Wii Play	01/07	74%	60%
Wonderworld Amusement Park	01/09	32%	28%
Worms: Odyssee im Wurmraum	04/08	76%	72%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	01/08	73%	71%
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	77%	79%
Crash of the Titans	12/07	78%	76%
de Blob	10/08	78%	87%
Donkey Kong Jungle Beat	08/09		81%
Ice Age 2: Jetzt taut's	04/07		73%
Jagdfieber	03/07	66%	72%
Klonoa	08/09		80%
Lego Batman	12/08	82%	79%
Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer	07/08	85%	83%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	12/07	83%	81%
Madagascar 2	01/09	72%	72%
Sonic Unleashed	01/09		81%
SpongeBobs atlantisches Abenteuer	05/08	68%	64%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	62%	62%
Super Mario Galaxy	01/08		96%
Tak und das Geheimnis des glühenden …	01/09	64%	66%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09	70%	72%
Wario Land: The Shake Dimension	11/08		83%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Boogie Superstar	01/09	80%	72%
Dancing Stage: Hottest Party	05/08	80%	75%
Guitar Hero: Aerosmith	08/08	86%	85%
Guitar Hero: Greatest Hits	08/09	89%	85%
Guitar Hero III: Legends of Rock	12/07	91%	88%
Guitar Hero: Metallica	06/09	90%	87%
Guitar Hero: World Tour	01/09	93%	86%
PopStar Guitar	03/09	56%	58%
Rock Band	12/08	92%	87%
Rock Band 2	06/09	93%	88%
Rock Band AC/DC	05/09	72%	64%
Ultimate Band	05/09	74%	73%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Cars: Hook International	03/08	71%	74%
Donkey Kong Jet Race	02/08	70%	68%
Excitebots	06/09	80%	83%
Excite Truck	03/07	70%	81%
Ferrari Challenge	09/08		80%
GT Pro Series	01/07	35%	38%
Könige der Wellen	11/07	67%	68%
Mario Kart Wii	05/08	94%	87%
Monster 4x4: World Circuit	01/07	68%	58%
MotoGP	05/09	70%	74%
MX vs. ATV: Untamed	06/08	80%	78%
MySims Racing	08/09	75%	75%
Need for Speed: Carbon	02/07	70%	80%
Need for Speed: ProStreet	01/08	77%	80%
Need for Speed: Undercover	01/09	78%	82%
Nitrobike	04/08	68%	70%
Off Road	10/08	62%	60%
Score International Baja	02/09	60%	61%
Sonic Riders Zero Gravity	04/08	65%	69%
Speed Racer	07/08	74%	72%
SSX Blur	05/07	81%	84%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon	01/09		81%
Fire Emblem: Radiant Dawn	04/08		88%
Monster Lab	03/09		77%
Opoona	10/08		67%
Pokémon Battle Revolution	01/08	78%	68%
Super Paper Mario	10/07		85%

SIMULATION/STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Let's go to the City	01/09	87%	86%
Anno – Erschaffe eine neue Welt	07/09		85%
Die Sims 2: Gestrandet	12/07		80%
Die Sims 2: Haustiere	09/07		79%
Dream Pinball 3D	10/08	64%	79%
Endless Ocean	12/07	76%	80%
Fishing Master	04/08	68%	71%
Harvest Moon: A Magical Melody	05/08	60%	84%
Little King's Story	06/09		86%
Lost in Blue: Shipwrecked	02/09	55%	60%
Pikmin	03/09		88%
Pikmin 2	07/09	85%	89%
MySims	11/07		78%
MySims Kingdom	12/08		74%
Rapala's Fishing Frenzy	02/09		65%
Sega Bass Fishing	05/08		67%
SimAnimals	03/09	62%	62%
SimCity Creator	12/08		71%
Star Trek: Conquest	07/08		46%
Trauma Center: New Blood	02/09	84%	83%
Trauma Center: Second Opinion	09/07		83%
Wild World: African Safari	01/09	47%	41%
Wing Island	04/07	65%	69%
Zoo Hospital	03/09	70%	70%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Balls of Fury	05/08	34%	29%
Carnival Games Minigolf	01/09	60%	52%
Don King Boxing	05/09	58%	56%
Family Ski	08/08	67%	68%
Family Ski & Snowboard	05/09	68%	69%
FIFA 08	11/07	86%	83%
FIFA 09 All-Play	12/08	78%	73%
King of Clubs	05/08	40%	38%
Madden NFL 08	11/07	79%	82%
Mario Power Tennis	04/09	87%	81%
Mario Strikers Charged Football	06/07	86%	79%
Mario & Sonic bei den Olympischen …	12/07	88%	80%
NBA Live 08	11/07	86%	85%
NHL 2K9	02/09	80%	77%
Pangya! Golf with Style	07/07	76%	76%
Pro Evolution Soccer 2008	04/08	85%	84%
Pro Evolution Soccer 2009	04/09	86%	87%
Punch-Out!!	07/09	81%	87%
Rapala Tournament Fishing	06/07		53%
Rockstar Games präsentiert Tischtennis	12/07	82%	83%
RTL Biathlon 2009	01/09	69%	67%
RTL Winter Sports 2008: The Ultimate …	01/08	61%	63%
RTL Winter Sports 2009: The Next …	01/09	71%	70%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	80%
Sports Island	07/08	76%	67%
Sports Island 2	07/09	68%	62%
Summer Athletics	09/08	80%	76%
The Bigs	01/08	75%	73%
Tiger Woods PGA Tour 08	11/07	86%	86%
Tiger Woods PGA Tour 09	12/08	86%	86%
Tischfußball 2008	10/08	13%	9%
Top Spin 3	08/08	78%	77%
We Love Golf!	07/08	82%	80%
Wii Sports	01/07	78%	56%
WWE SmackDown! vs. RAW 2008	12/07	67%	69%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	84%	83%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Big Beach Sports	09/08	57%	46%
Beach Fun Summer Challenge	07/09	55%	49%
Shaun White Snowboarding: Road Trip	12/08	77%	79%
Skate it	01/09	76%	78%
Tony Hawk's Downhill Jam	01/07	77%	80%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	75%	76%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTOPH KRAUS

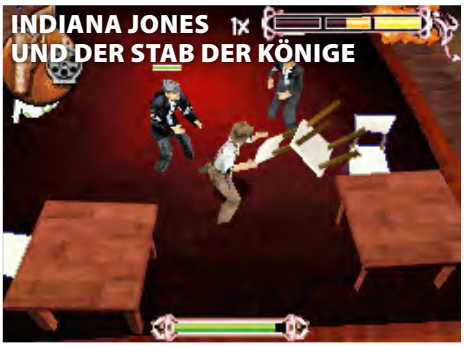
Wenn ihr in den Online-Matches von *The Conduit* eine gewisse „Trockenpflaume" abknallt, wisst ihr, wer dahintersteckt: ich! Also bitte nicht schießen – danke fürs Verständnis. Außerdem nutze ich die sommerlichen Monate, um mich mit *Mario*-Spielen warm zu halten. Ob *Super Mario World, Super Mario All-Stars* oder *Super Mario 64*, ich will sie alle nochmal durchspielen! Ob ich die 96 Ausgänge und alle 120 Powersterne finde? Ich lass es euch in der nächsten N-ZONE wissen.

DS-SPIELE IM ÜBERBLICK

Das Nachschlagewerk: die wichtigsten bislang getesteten DS-Spiele

ACTION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bangai-O Spirits	09/08	80%	80%
Bionicle Heroes	01/07		75%
Contra 4	03/08	83%	83%
Custom Robo Arena	07/07	82%	83%
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	05/09	87%	93%
Mega Man ZX	08/07		85%
Metal Slug 7	01/09		80%
Nanostray	11/05	73%	81%
Ninja Gaiden Dragon Sword	08/08		85%
Space Invaders Extreme	09/08	84%	86%
Star Fox Command	10/06	76%	80%
Star Wars: Clone Wars: Die Jedi-Allianz	01/09		77%
Star Wars: The Force Unleashed	12/08	73%	75%
The Legend of Kage 2	01/09		74%
Ultimate Spider-Man	12/05	62%	83%
Viewtiful Joe: Double Trouble!	03/06		85%
Worms: Open Warfare 2	09/07	89%	80%



ACTION-ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Assassin's Creed: Altairs Chronicles	06/08		70%
Avatar: Der Pfad des Feuers	01/09	75%	76%
Bomberman Story DS	01/08	83%	81%
Bomberman Land Touch! 2	06/08	84%	82%
Castlevania: Dawn of Sorrow	10/05	73%	87%
Castlevania: Order of Ecclesia	02/09	74%	87%
Castlevania: Portrait of Ruin	03/07	76%	88%
Chronos Twin	12/07		80%
Die Chroniken von Narnia – Der König von …	01/06	75%	73%
Dragon Ball Origins	02/09	68%	80%
Drawn to Life	10/07		78%
Eledees	03/09	72%	76%
Eragon	01/07		74%
Freshly Picked: Tingle's Rosy Rupeeland	11/07		84%
Harry Potter und der Feuerkelch	01/06	67%	78%
Indiana Jones und der Stab der Könige	08/09	65%	69%
Lunar Knights	04/07	70%	84%
MegaMan ZX Advent	05/08		84%
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	08/07		70%
Pokémon Ranger	04/07		84%
Prince of Persia: The Fallen King	02/09		77%
Resident Evil: Deadly Silence	04/06	65%	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	08/05	63%	74%
Spore: Wilde Kreaturen	12/08	58%	67%
Star Wars Lethal Alliance	01/07		73%
The Legend of Spyro: A New Beginning	01/07		79%
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	11/07	74%	88%
Tomb Raider Underworld	02/09		75%

ADVENTURE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Ace Attorney: Apollo Justice	07/08		84%
Another Code: Doppelte Erinnerung	07/05		85%
C.S.I.: Dark Motives	12/07		75%
Geheimakte 2: Puritas Cordis	06/09		80%
Geheimakte Tunguska	06/08		80%
Hotel Dusk: Room 215	05/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney	01/07		85%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Justice for All	04/07		84%
Phoenix Wright: Ace Attorney – Trials and …	12/08		85%
Runaway: Dream of the Turtle	02/08		80%
Sherlock Holmes DS	06/09		62%
Time Hollow	02/09		76%
Undercover: Doppeltes Spiel	10/07		83%
Unsolved Crimes: Tatort N.Y. City	12/08		82%

BEAT 'EM UP

Titel	Ausgabe	MS	ES
Bleach: Dark Souls	05/09	84%	80%
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2	02/06	74%	74%
Naruto Ninja Council	12/07	71%	69%
Naruto Ninja Council 2	12/08		67%
Naruto: Ninja Destiny	04/08	70%	71%
Naruto: Ninja Destiny II	05/09	70%	69%

EGO-SHOOTER

Titel	Ausgabe	MS	ES
Brothers in Arms DS	08/07	78%	83%
Call of Duty 4: Modern Warfare	01/08	78%	80%
Call of Duty: World at War	01/09	83%	83%
Dementium: Die Anstalt	12/08		80%
GoldenEye: Rogue Agent	08/05	74%	69%
James Bond 007: Ein Quantum Trost	01/09		75%
Metroid Prime: Hunters	06/06	95%	90%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Actionloop	02/07	74%	80%
Aqua Panic	06/09		64%
Asterix Braintrainer	09/08	72%	73%
Big Bang Mini	06/09	78%	82%
Big Brain Academy	08/06	90%	80%
Bomberman DS	08/05	90%	74%
Bomberman 2	03/09	91%	76%
Bomberman Land Touch!	06/07	86%	68%
Boogie	02/08	75%	62%
Boulder Dash Rocks!	01/08	81%	82%
Bubble Bobble Revolution	02/06	72%	78%
Bust-A-Move DS	06/08	73%	76%
Cooking Mama	03/08		71%
Crazy Machines	09/08		76%
Denk-Spiele für Dummies	05/09		75%
Dig Dug: Digging Strike	12/06	78%	72%
Donkey Kong: Jungle Climber	12/07	80%	78%
Doodle Hex	09/08	78%	75%
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	06/06	75%	85%
Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging	08/07	77%	85%
Elements of Destruction	01/09	58%	62%
Elite Beat Agents	08/07	84%	85%
English Training: Spielend Englisch lernen	11/06	75%	80%
Geometry Wars: Galaxies	02/08	79%	79%
Gunpey	06/07	83%	80%
Honeycomb Beat	01/08		75%
Igel Ärgern!	09/08	55%	51%
Jewel Master: Cradle of Rome	07/08		76%
Jewel Match	07/09	72%	74%
Know-how der Zauberkunst	05/08		73%
Know How – Spielend um die Ecke …	01/09		70%
Mario Party DS	12/07	81%	74%
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	04/07		82%
Mechanic Master	01/09		72%
Metroid Prime Pinball	08/07	82%	85%
Meteos Disney Magic	08/07	87%	86%
Mind Quiz: Your Brain Coach	06/07		75%
Meteos	10/05	88%	90%
MySims Party	05/09	74%	70%
Mystery Case Files: MillionHeir	03/09	76%	78%
Neopets Puzzle Adventure	08/09	69%	65%
Ninja Reflex	05/08	63%	66%
Pac Pix	07/05		80%
Pac 'n Roll	12/05		75%
Pet Alien	08/07		76%
Picross DS	07/07	83%	85%
Pipe Mania	12/08		80%
Pokémon Link!	06/06	81%	78%
Polarium	03/05	89%	88%
Professor Layton und das geheimnisv. …	12/08		90%
Project Rub	03/05		81%
Puyo Pop Fever	06/06	80%	75%
Puzzle City	03/09		76%
Puzzle League DS	08/07	81%	80%
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	06/08	76%	82%
Puzzle Quest: Galactrix	05/09	78%	79%
Rayman Raving Rabbids 2	12/07	74%	71%
Rayman Raving Rabbids TV Party	01/09	75%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

SEBASTIAN STANGE

Kürzlich habe ich *Stranglehold (dt.)* für die PS3 als Mega-Schnäppchen erstanden. Die Ballerei ist zwar altbacken, macht aber dennoch Spaß. Doch auch Nintendo bleibe ich treu. Auf dem DS habe ich frisch angefangen, Lock's Quest zu spielen. Die Tower-Defense-Spielelemente machen richtig Spaß. Hoffentlich blüht das Genre auf dem DS bald so richtig auf.

Red Bull BC One	12/08	51%	51%
Rubik's Puzzle World	01/09	78%	78%
Soul Bubbles	08/08		83%
Super Monkey Ball: Touch & Roll	03/06	80%	80%
Tetris DS	05/06	90%	88%
The Humans	07/09		75%
The Rub Rabbits!	03/05	78%	82%
Touchmaster	09/07	79%	76%
Wario Ware Touched	03/05		87%
Yoshi's Touch & Go	06/05	73%	77%
Zendoku	07/07	70%	60%
Zoo Keeper	03/05	77%	81%

JUMP & RUN

Titel	Ausgabe	MS	ES
Crash: Herrscher der Mutanten	01/09	52%	56%
Drawn to Life: SpongeBob …	12/08	66%	68%
Giana Sisters DS	04/09		78%
Kirby: Maus-Attacke	08/07	70%	82%
Kirby: Power Paintbrush	12/05		90%
Kung Fu Panda	09/08		71%
Lego Batman	12/08	82%	80%
Lego Indiana Jones: Die legendären …	08/08	83%	81%
Lego Star Wars: Die komplette Saga	02/08	83%	83%
Looney Tunes: Duck Amuck	01/08	69%	71%
Mushroom Men: Aufstand der Pilze	08/09	67%	65%
New Super Mario Bros.	08/06	75%	90%
Rayman Raving Rabbids	05/07		75%
Sonic Rush	12/05	83%	87%
Sonic Rush Adventure	11/07	83%	87%
Spider-Man: Web of Shadows	12/08		81%
SpongeBob: Die Macht des Schleims	01/09	70%	72%
Super Mario 64	03/05	65%	88%
Super Princess Peach	06/06		83%
Tak: Die große Juju-Jagd	03/06		72%
The Legend of Spyro: Dawn of the …	01/09		65%
Wario: Master of Disguise	07/07		70%
Yoshi's Island DS	01/07		89%

MUSIKSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Guitar Hero On Tour	09/08	88%	85%
Guitar Hero On Tour: Decades	01/09	88%	85%
Guitar Hero: Modern Hits	08/09	87%	84%
Rock Revolution	06/09	54%	54%
Rhythm Paradise	07/09		80%
Ultimate Band	05/09	70%	76%

RENNSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Wifix	01/07	73%	73%
Crash of the Titans	12/07		79%
Die Simpsons: Das Spiel	01/08	70%	77%
Jagdfieber	01/07	67%	81%
Asphalt 2: Urban GT	02/07	78%	79%
Burnout Legends	01/06	73%	75%
Cars Hook International	02/08	72%	67%
Diddy Kong Racing DS	06/07	74%	69%
DTM Race Driver 3: Create & Race	11/07	84%	82%
Juiced 2: Hot Import Nights	11/07	74%	77%
Mario Kart DS	12/05	94%	87%
Micro Machines v4	01/07	74%	69%
MySims Racing	08/09	78%	75%
Need for Speed: ProStreet	01/08	78%	80%
Need for Speed: Undercover	02/09	76%	75%
Need for Speed: Underground	07/05	74%	72%
Race Driver: GRID	06/08	86%	84%
Ridge Racer DS	07/05	80%	74%
Trackmania DS	01/09	83%	80%

ROLLENSPIEL

Titel	Ausgabe	MS	ES
Blue Dragon Plus	05/09		78%
Children of Mana	02/07	86%	80%
Chrono Trigger	04/09	75%	90%
Disgaea DS	06/09	75%	85%
Dragon Quest Monsters: Joker	04/08	80%	82%
Dragon Quest V: Die Hand der Himmels	04/09		86%
Dungeon Maker	01/09	62%	63%
Etrian Odyssey	08/08		77%
Final Fantasy III	06/07		83%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of T.	05/09	85%	82%
Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates	04/08	84%	86%
Final Fantasy IV	07/08		85%
Final Fantasy XII: Revenant Wings	03/08		85%
Fire Emblem: Shadow Dragon	01/09	80%	86%
Heroes of Mana	11/07	75%	72%
Magical Starsign	03/07	70%	75%
Mario & Luigi: Partners in Time	02/06		88%
MegaMan Battle Network 5	06/06	70%	71%
MegaMan Star Force 2	12/08	76%	74%
Monster Lab	01/09	75%	76%
Orcs & Elves	01/08		80%
Pokémon Diamant- und Perl-Edition	07/07	91%	89%
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam …	08/08		76%
Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau	12/06		74%
Pokémon Platin-Edition	07/09	91%	89%
Pokémon Ranger: Finsternis über Almia	01/09		75%
Rhapsody: A Musical Adventure	06/09		80%
Rune Factory: A Harvest Moon Melody	04/09		83%
Spectrobes	04/07	82%	80%
Spectrobes: Jenseits der Portale	12/08	85%	87%
Sonic Chronicles	12/08		85%
Suikoden Tierkreis	04/09		81%
Valkyre Profile: Convenant of the Plume	06/09		78%
Zubo	12/08		80%

SIMULATION

Titel	Ausgabe	MS	ES
Animal Crossing: Wild World	04/06	88%	87%
City Life DS	12/08		71%
Die Gilde DS	05/09		76%
Die Sims 2	01/06	71%	80%
Die Sims 2: Apartment-Tiere	12/08		67%
Die Sims 2: Haustiere	01/07		81%
Electroplankton	08/06		77%
Enchanted Fol: School of Wizardy	04/09	78%	70%
Harvest Moon: Mein Inselparadies	01/09		72%
LifeSigns DS	06/09		65%
Lost in Blue	12/05		79%
Lost in Blue 2	06/07	61%	80%
Nintendogs	10/05		85%
Nintendogs: Dalmatian & Friends	08/06		85%
SimCity Creator	12/08		76%
Theme Park	05/07		76%
The World Ends With You	06/08		88%
Trauma Center: Under the Knife	05/06		83%

SPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Asterix bei den Olympischen Spielen	02/08		72%
Don King Boxing	06/09	62%	60%
EA Sports Football Academy	04/09	72%	70%
FIFA 09	12/08	85%	83%
FIFA Street 3	05/08	63%	65%
Madden NFL 08	11/07	83%	81%
Mario Slam Basketball	10/06	86%	86%
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	03/08	86%	82%
New International Track & Field	07/08	87%	84%
Nintendo Touch Golf Birdie Challenge	12/05	80%	80%
Pro Evolution Soccer 6	03/07	83%	79%
Pro Evolution Soccer 2008	03/08	84%	82%
Rafa Nadal Tennis	01/07	78%	72%
Real Football 2009	02/09	78%	76%
Sega Superstars Tennis	05/08	81%	81%
Top Spin 3	09/08	72%	70%
WWE SmackDown! vs. RAW 2009	12/08	82%	83%

STRATEGIE

Titel	Ausgabe	MS	ES
Anno – Erschaffe eine neue Welt	07/09		85%
42 Spieleklassiker	11/06	91%	75%
Advance Wars: Dark Conflict	03/08	92%	87%
Advance Wars: Dual Strike	10/05	90%	89%
Age of Empires: Mythologies	02/09	84%	85%
Anno 1701	07/07	87%	87%
Catan	07/09	74%	72%
Dinosaurier: Kampf der Giganten	12/08	72%	73%
Disney Friends	05/08	73%	75%
Final Fantasy Tactics A2	08/08		87%
Great Empires: Rome	08/09		79%
Lego Strategie	08/09	82%	80%
Lock's Quest: Hüter der Welt	12/08	82%	83%
Neighbours from Hell	08/09		69%
Ninjatown	03/09	77%	81%
Populous DS	06/09	72%	70%
Scotland Yard	03/09	76%	70%
Schach	06/07	74%	74%
SimCity	08/07		72%
Tom Clancy's EndWar	01/09	85%	87%
Warhammer 40.000: Squad Command	01/08	75%	74%
Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator	06/09	80%	72%
Yu-Gi-Oh! GX Spirit Caller	05/07	83%	78%
Yu-Gi-Oh! World Championship 2007	06/07	84%	74%
Zoo Tycoon 2	05/08	68%	70%

TRENDSPORT

Titel	Ausgabe	MS	ES
Tony Hawk's American Sk8land	01/06	83%	86%
Tony Hawk's Motion	02/09		62%
Tony Hawk's Proving Ground	01/08	82%	84%
Skate It	02/09	69%	72%
Snowboard Kids SBK	05/06	70%	69%

DAS ZOCKEN WIR!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Der DS hat grad Sendepause, denn mit *Freedom Unite* ist das bislang umfangreichste *Monster Hunter* für die Sony PSP erschienen. Das wird in jeder freien Minute gespielt und steigert die Vorfreude auf den dritten Teil für Wii ungemein. Und wenn der Akku grad mal laden muss, dann turne ich am PC als kleiner Roboter durch die Höhlen von *Cave Story*. Auch das erscheint bald für Wii, aber ich bin halt so ungeduldig ...

DIE REDAKTION

Herzlich willkommen im Testteil. Und hier ist euer N-ZONE-Team!

DIE REDAKTION

THOMAS EDER
31, Leitender Redakteur

… hat wohl beim Basketball in *Wii Sports Resort* Blut geleckt. Seitdem ist der einst leidenschaftliche Basketballer wieder häufiger dabei anzutreffen, wie er sich auch in der Realität unter dem Korb versucht. Boomshakalaka!

MUSIK-TIPP: Ice Cube – Raw Footage

CHRISTOPH KRAUS
24, Redakteur

… hat eine neue Leibspeise für sich entdeckt: Dick geschmiertes Schmalzbrot mit reiner Buttermilch und zwei Stangen Salami (in Fachkreisen auch „Männer-Bifi" genannt). Chinh (rechts im Bild) sieht's genauso!

BUCH-TIPP: Erwin Pelzig: Was wär ich ohne mich?

SEBASTIAN STANGE
27, Redakteur

… hat riesigen Spaß gehabt, einen Arbeitstag als Joker zu verbringen. Wozu das Ganze? Das erfahrt ihr auf der Heft-DVD der aktuellen play^3! Ja, das ist ein wenig fies, aber für die Wii ist momentan leider kein Batman-Spiel angekündigt.

WEB-TIPP: www.nerdcore.de

CHRISTIAN SCHÖNLEIN
26, Freier Redakteur

... kam vollkommen erschöpft vom Melt! zurück und musste sich gleich wieder in die Alltagsarbeit werfen. Dank der neu entfachten Begeisterung für elektronische Musik arbeitet es sich aber immerhin relativ beschwingt mit Musik im Ohr.

MUSIK-TIPP: Boys Noize, Simian Mobile Disco

STEFANIE SCHETTER
31, DVD-Redakteurin

… fragt sich, ob die Wetterfrösche zurzeit im Urlaub sind, weil man sich auf keine Vorhersage mehr verlassen kann. Zum Glück gibt's wieder ein paar interessante Spiele wie *Cursed Mountain* oder *Scribblenauts*!

WEB-TIPP: www.der-postillon.com

DAVID MOLA
28, Layouter

… verabschiedet sich in den Urlaub. Wo es hingeht? Weder ans Meer noch in die Berge, sondern ins fränkische Diepersdorf, wo er 2 Wochen lang im Tonstudio schwitzen und die Demo-CD seiner Band einspielen darf. DAS wird ein Spaß!

CD-TIPP: Steven Wilson – Insurgentes

REDAKTIONSTAGEBUCH

WOCHE 1:
Retro-Stimmung in der Redaktion: Tom möchte den N-ZONE-Slogan in „Have More Fun!" ändern, Christoph schreibt seine Texte mit der nur in Japan veröffentlichten N64-Tastatur und Sebastian stöpselt seine *Mario Paint*-Maus an, um damit zu arbeiten. Kurzum: Bei uns lacht der Bär – und steppen tut er auch. Die Stimmung schlägt aber ins krasse Gegenteil um, als wir alle plötzlich feststellen: Es muss ja noch jemand die neue „Pixel-Pannen"-Rubrik vollschreiben! Christoph erbarmt sich und sucht sich ausgerechnet die Redakteurs-Strafe *Castlevania 64* aus. Wie er sich in der Sache geschlagen hat, lest ihr auf Seite 86.

WOCHE 2:
Tom macht Urlaub im Wohnzimmer-Resort – ohne MotionPlus, aber mit StressMinus. Na gut, dieses Wortspiel war nicht gut. Dafür landet das umso bessere *Dragon Quest IX* aus Japan bei uns und Florian hat den ehrenvollen Auftrag, das Meisterwerk zu testen. Macht er auch. Nur Christoph verfasst immer noch mit seine Texte mit der N64-Tastatur. So lange, bis er merkt, dass sein Schreibprogramm gar nicht reagiert. Alles nochmal von vorn! Zwei verschenkte Wochen Arbeitszeit. Kann ja mal vorkommen.

WOCHE 3:
Bei „N-ZONE wettet, dass..?" hat die Redaktion gewettet, dass drei Leser die vorgegebenen Bedingungen nicht schaffen. Wir irrten uns, und zwar gewaltig! Als Strafe wurde Christoph gnadenlos untersagt, im ganzen Heft jegliche Bilder mit „Daumen hoch"-Pose unterzubringen. Das unterdrückte Foto zeigen wir euch aber trotzdem – entschärft, versteht sich. Tom und Sandra halten die Tradition aufrecht.

WOCHE 4:
Cursed Mountain trifft ein. Wir fahren nach München, um *Super Monkey Ball: Step & Roll* zu spielen. *Contra Rebirth*, *Driift Mania* und *Gradius Rebirth* landen im Postfach. Neue Fakten zu *Pokémon Herzgold* und *Seelensilber* werden bekannt. Und alles auf einmal! Wir haben keine Zeit mehr für dieses olle Redaktionstagebuch … Lasst uns weiterarbeiten und blättert um! Danke fürs Verständnis.

DER TESTTEIL

Wii

65 Coraline

60 Cursed Mountain

53 Dance Dance Revolution: Hottest Party 2

52 Play the World

63 Rygar

65 Summer Athletics 2009

64 Transformers – Die Rache

54 Wii Sports Resort

DS

68 7 Wonders II

68 Der Schatz der Delfine

68 Crazy Circus

68 Crazy School Games

66 Harry Potter und der Halbblutprinz

67 Ice Age 3

66 Moon

67 Transformers: Die Rache

VC

85 Bomberman `94

84 Musha

84 Ogre Battle

5-MINUTEN-TEST-TERRINE

Damit manche Spiele nicht unter den Tisch fallen, stellen wir sie in dieser Rubrik kurz und knackig vor – subjektiv bewertet nach fünf Minuten Spielzeit. Viel Spaß!

DANCE DANCE REVOLUTION: HOTTEST PARTY 2 (Wii)

Für alle, denen die erste *Dance Dance Revolution*-Party nicht heiß genug war, gibt es jetzt einen *DDR*-Party-Nachfolger. Ihr kreist mit euren Hüften im Takt der Musik, hüpft auf der Tanzmatte umher und wirbelt die Wii-FB und den Nunchuk durch die Luft. So könnt ihr euch zwar auf keiner echten Party sehen lassen, aber Spaß macht das unästhetische Rumgehopse auf jeden Fall. Für Fans der bisherigen *DDR*-Reihe ist das neue *Hottest Party* auf jeden Fall den Kauf wert und auch wer nur ein wenig das Tanzbein vor der Glotze schwingen möchte, kann getrost einen Blick riskieren. **(sf)**

PLAY THE WORLD (Wii)

In *Play the World* soll man sechs Kontinente (hä?) der Reihe nach bereisen, um sich jeweils einer landestypischen Herausforderung zu stellen. In Italien, dem Land der Salamikeks-Esser, darf man zum Beispiel mittels Wii-Pointer Pizza-Stücke durch die Gegend werfen, am Nil führt man mit dem Balance Board einen Regentanz auf. Klingt lustig? Mag sein, aber wir sind definitiv die falsche Zielgruppe dafür. Die Unterstützung des Wii-Fitness-Bretts ist zwar löblich, aber wir bevorzugten in unserer Testpartie die herkömmliche Steuerungsvariante. Der Spielumfang ist mit 12 Minispielen nicht allzu hoch ausgefallen. **(ph)**

WERTUNGSSYSTEM

0-49%: Spiele in diesem Wertungsbereich solltet ihr meiden, große Schwächen lassen hier nur wenig Spielspaß aufkommen!
50-74%: Solider Durchschnitt: Spiele mit dieser Wertung haben zwar Schwächen, sind für Genre-Fans aber einen Blick wert!
75-100%: Die Oberklasse: Eine solche Wertung steht für Spielspaß, weswegen ihr hier in der Regel bedenkenlos zugreifen könnt!

ICONS

Dank dieser Icons könnt ihr auf den ersten Blick erkennen, ob ein Spiel die heiß begehrten N-ZONE-Awards einheimst, ob ihr dazu einen Beitrag auf unserer Heft-DVD findet und ob wir die Games bei Vorschauen selbst gespielt haben!

VERKAUFS-CHARTS

Platz	*	Titel	Monate
1	2	Mario Kart Wii	15
2	1	Wii Fit	15
3	Neu	Harry Potter und der Halbblutprinz	1
4	4	Wii Play	30
5	3	EA Sports Active	2

Platz	*	Titel	Monate
1	1	Pokémon Platin	3
2	2	Professor Layton und das geheimnisv. ...	6
3	4	Mario Kart DS	24
4	3	New Super Mario Bros.	30
5	WE	Animal Crossing: Wild World	25

* Platz des Vormonats

Wii SPORTS RESORT

Sommer, Sonne, See – können wir die Alliteration mit „Spielspaß satt“ fortführen?

FAKTEN

- 12 Sportarten
- Läuft nur mit Wii MotionPlus
- Nur das Kanu-Spiel ist zu viert gleichzeitig spielbar
- In jeder Sportart lassen sich Stempel sammeln
- Zuschauer-Miis aus dem Wettbewerbskanal importierbar
- Bild in 480p und 16:9
- Ton in Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

SCHWERTKAMPF

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Duell	1-2 (gleichzeitig)	●●●●○
Schnittfest	1-2 (gleichzeitig)	●●●●○
Schwertmarathon	1	●●●○○

Art der Steuerung: Wii-FB wird mit beiden Händen umschlungen

Als die Wii einst angekündigt wurde, führten uns die Entwickler von *Red Steel* höchstpersönlich vor, wie sich der Schwertkampf auf der Wii anfühlen könnte. Wohlgemerkt könnte. Denn kaum durften die Spieler selbst an die Geräte ran, offenbarten sich Präzisionsmängel. Der Schwertkampf im Resort dagegen spielt sich herrlich genau und erinnert uns an die lustigen Wettbewerbe aus dem Neunziger-Jahre-Show-Klamauk *American Gladiators*: Zwei Spieler stehen sich auf einer Plattform gegenüber und wer beim abwechselnden Spiel zwischen Fechten und Blocken nicht schnell genug mit der Wii-FB reagiert, der landet unbarmherzig im Wasser. Der Schwitz-Faktor ist bei diesem Wettkampf übrigens am höchsten, aber etwas niedriger als beim *Wii Sports*-Boxen.
In der freischaltbaren Disziplin „Schnittfest“ kommt es dann auf exakte Bewegungen an – wer als Erster einen Schlag in die vorgegebene Richtung ausführt, gewinnt. Der Schwertmarathon ist im Gegensatz zu den ersten beiden Schwertkampf-Varianten nur ein Abenteuer für Einzelgänger: Ihr lauft eine vorgegebene Bahn entlang und schaltet der Reihe nach alle Kontrahenten aus. Nett, aber nur beim ersten Spieldurchgang so richtig motivierend!

MOTIONPLUS-FAZIT: Der Schwertkampf profitiert maßgeblich von der exakten 1:1-Bewegungserkennung. Die präzisen Hiebe wären ohne MotionPlus nicht möglich gewesen. Ein wahrhaftiges „Plus“!

VIDEO AUF DVD

86 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

BOGENSCHIESSEN

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Bogenschießen	1-4 (abwechselnd)	●●●○○

Art der Steuerung: Wii-FB und Nunchuk symbolisieren Pfeil und Bogen

Ähnlichkeiten zum Einsatz von Pfeil und Bogen in *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen* sind natürlich rein zufällig, dennoch bietet *Wii Sports Resort* bei dieser Sportart eine gewisse Eigenständigkeit: Gespielt wird hier ausnahmsweise anders als gewohnt, also mit der Wii-Fernbedienung in der linken und dem Nunchuk in der rechten Hand. Ein Druck auf A lässt den Pfeil ins Mittelstück des Bogens wandern, dann muss das Gespann bloß noch zurückgezogen werden. Das geschieht, indem ihr Z gedrückt haltet und das Nunchuk mit einer natürlichen Bewegung nach hinten reißt. Hört sich kompliziert an? Dieser Einwand ist teilweise nicht ganz unbegründet, zumal uns manchmal das herumbaumelnde Kabel zwischen Wii-FB und Nunchuk störte. Um den Pfeil dann auf die Zielscheibe zu schleudern, lasst ihr den Z-Trigger im richtigen Moment los. Ist der niedrige Schwierigkeitsgrad noch relativ einfach zu meistern, bringen euch verschärfte Bedingungen ins Schwitzen – etwa wenn Wind ins Spiel kommt, die Zielscheibe sich bewegt oder gaaanz weit hinten am Horizont platziert ist.

MOTIONPLUS-FAZIT: Wäre das Bogenschießen auch ohne MotionPlus möglich gewesen? Die Sportart aus *Mario & Sonic* beweist jedenfalls, dass nicht allzu viele Abstriche nötig gewesen wären.

FAKT 1:

Wer aufmerksam lauscht, der hört bei manchen Sportarten eine allseits bekannte Stimme heraus: Der Sprecher aus Wave Race 64 („Maximum Power!“) gibt auch in Wii Sports Resort seinen Senf zum Geschehen ab.

BASKETBALL

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
3er-Werfen	1-4 (abwechselnd)	●●●○○
Teamspiel	1-2 (gleichzeitig)	●●●●○

Art der Steuerung: Wii-FB ist quasi der Arm des Spielers

Wer *Wii Sports*-Tennis im Sitzen spielt und nur sanft mit seinen Armen wippt, bringt sich selbst um den meisten Spaß. So ist es auch beim Basketball: Theoretisch könnte man die Sportart mit dem orangefarbenen Ball auch in Lümmelposition auf dem Sofa zocken, aber dann würde man sich selbst betrügen. Wir empfehlen ganz klar, bei der Körbejagd aufzustehen, in die Luft zu springen und mit einer typischen Wurfbewegung den Ball ins Netz zu pfeffern. Spaßig ist schon das 3er-Werfen, in dem es einzig darauf ankommt, wer nach Ablauf der Zeit am meisten Körbe erzielt hat. Allerdings lässt der Spaßfaktor deutlich nach, wenn man erst mal rausgefunden hat, wie man locker-lässig einlocht. Viel komplexer, sofern man die Regeln beherrscht, ist da schon das Teamspiel. Wer zwei Fernbedienungen und ebenso viele MotionPlus-Aufsätze sein Eigen nennt, darf sogar mit einem Kumpel gleichzeitig ran. Allzu familientauglich ist das abwechselnde Stellungsspiel, verbunden mit den häufigen Kamerawechseln, aber nicht. Aber es muss ja auch genügend Herausforderungen für wahre Gamer geben … Die haben am Basketball ihre wahre Freude.

MOTIONPLUS-FAZIT: Die gute, präzise Wurferkennung lässt auf eine durchdachte Steuerungsabfrage schließen. Dennoch ist Basketball kein Musterbeispiel für MotionPlus.

TISCHTENNIS

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Partie	1-2 (gleichzeitig)	●●●●●
Ballannahme	1-4 (abwechselnd)	●●○○○

Art der Steuerung: Natürliche Schmetterbewegungen mit der Wii-FB

Noch eine Runde, nur noch eine! Kaum hat man den Schläger geschnappt und die ersten Ballwechsel gespielt, schon geht das Tischtennis bei *Wii Sports Resort* in Fleisch und Blut über. Kaum ein Kollege, der in unserer Redaktion in Richtung Küche schlenderte, konnte sich der Anziehungskraft entziehen und zückte rasch die Fernbedienung, um sich in einer flotten Partie in Grund und Boden spielen zu lassen. Aber spätestens beim nächsten Mal waren die Sieges-Chancen völlig ausgeglichen, denn die Steuerung ist so intuitiv wie seinerzeit beim Original-*Wii Sports*-Tennis. Man mag es kaum glauben, aber schon das Aufprallgeräusch des kleinen weißen Plastikbällchens heizt ungemein ein. Der Alternativ-Modus Ballannahme ist derweil nicht allzu spektakulär ausgefallen: Hier kommt es einzig darauf an, möglichst viele der automatisch zugespielten Bälle zu erwischen. Das reicht zwar für inhaltliche Abwechslung, ist aber bei Weitem kein abendfüllender Ersatz für das herkömmliche Wii-Tischtennis. Kurz gesagt, an dieser Disziplin werden wir uns definitiv noch öfters verbeißen. Und: Die Regel „zwei Punkte Vorsprung“ rockt!

MOTIONPLUS-FAZIT: Hervorragend spielbar, einfach zu begreifen, schnell zu meistern, dennoch trickreich: Die Sportart Tischtennis ist das geheime Meisterstück aus dem Resort!

GOLF

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Golf	1-4 (abwechselnd)	●●●●○

Art der Steuerung: Natürliche Schlagbewegungen mit der Wii-FB

Eigentlich hätte sich das Golfen überhaupt nicht in *Wii Sports Resort* befinden müssen. Aber Shigeru Miyamoto verplapperte sich in einem Interview und kündigte an, dass etliche Sportarten, „darunter auch Golf", auf der Disc sein werden. Schon war das Unglück geschehen. Als der Mario-Erfinder wieder zu Hause in seinem Entwicklungslabor war, führte kein Weg daran vorbei, die Sportart notgedrungen einzubauen. Denn seine Interview-Aussage kursierte längst durch die Internet-Fan-Foren dieser Welt. Für uns Spieler allerdings nicht zum Nachteil: Das Resort-Golfen profitiert im Vergleich zur Vorlage von einer verbesserten Steuerung, die jede Schlägerposition exakt erkennt. Das Schwungholen geht jetzt deutlich eleganter vonstatten, denn auch feine Zwischenstufen in der Schlagkraft werden erkannt. Da auch neue Kurse integriert sind, gibt es auch für Klassik-Golfer noch genügend Motivation, ihr Handicap zu verbessern. Ach ja, die alten Golfplätze sind natürlich auch wieder dabei. So haben wir's gern!

MOTIONPLUS-FAZIT: Routinierte Adaption des Original-*Wii Sports*-Golfens mit wesentlicher Verbesserung der Bewegungserkennung. Kurz gesagt: ein sinnvolles Update in Sachen Steuerung.

JETBOOT

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Ringrennen	1-4 (abwechselnd)	●●●●○
VS.-Modus	1-2 (gleichzeitig)	●●●●○

Art der Steuerung: Wii-FB und Nunchuk fungieren als Lenkstange

Wave Race ist zurück, zumindest in einer Light-Version: Beim Jetbootfahren in *Wii Sports Resort* kommt es zwar nicht darauf an, alle Bojen reihum, mal links, mal rechts, zu passieren, aber zumindest das Fortbewegungsmittel ist dasselbe wie beim N64- und GameCube-Wellenrenner. Interessant ist dabei die Controller-Haltung: Wii-FB und Nunchuk werden so platziert, dass ihre Oberseiten jeweils zueinander zeigen. Ihr flitzt dann durch relativ einfach modellierte Parcours und versucht, durch jeden einzelnen Reifen, der aus der Wasseroberfläche hervorlugt, zu surfen. Zusatzpunkte bei schneller Zeit sowie Combo-Punkte, wenn ihr zwei Reifen hintereinander passiert, motivieren dabei auch hartgesottene Spieler. Sogar ein Boost lässt sich zünden, indem ihr die Wii-FB ruckartig nach hinten kippt. Spaß macht der Wellenritt allemal, vor allem wenn mehrere Zocker um den Rekord spielen – leider nur abwechselnd. Die Disziplin richtet sich dabei klar an Highscore-Jäger. Witzig: Der Original-Sprecher aus *Wave Race 64* ist hin und wieder als Kommentator zu hören und sorgt für nostalgische Gefühle.

MOTIONPLUS-FAZIT: Die Spielidee ist nicht allzu innovativ, aber die Art der Steuerung passt zum Jetbootfahren und funktioniert präzise. Ein Ersatz für *Wave Race Wii* ist die Sportart aber nicht.

„Bei den Stempeln fehlt eine Vergleichbarkeit mit Freunden, da sie nur daheim auf der Konsole gespeichert sind."

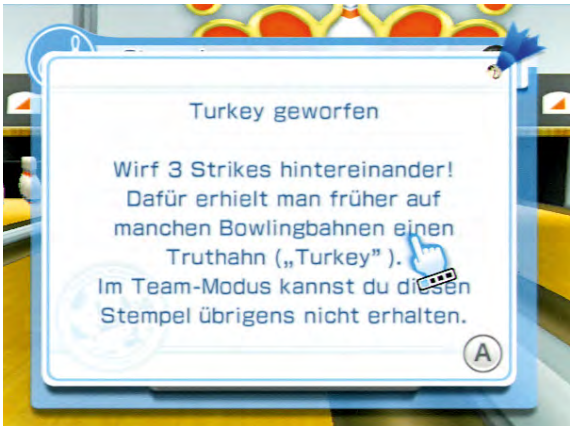
FAKT 2:

Achtung: Unsere Dritthersteller-Nunchuks wurden bei Wii Sports Resort gnadenlos ausgesperrt! Fremdzubehör ist offenbar nicht mit Original-Nintendo-Spielen, die Wii MotionPlus unterstützen, kompatibel. Andere Erfahrungen gemacht? Schreibt an redaktion@n-zone.de!

EINMAL STEMPELN, BITTE!

Das Protzen und Prahlen mit Erfolgen hat jetzt auch Wii-Zocker erfasst.

Bei der Xbox 360 heißen sie „Erfolge", Sony-Spieler geben mit ihren gesammelten „Trophäen" an. Doch das Konzept ist bei beiden Mitbewerbern identisch: Wer viel und gut spielt, der kann dies seine Kumpel wissen lassen, indem er seinen Punktestand mit dem seiner Online-Freunde vergleicht. Im aktuellen *Ghostbusters*-Spiel gibt es beispielsweise einen Erfolg, wenn man mehr als 30.000 Dollar Schaden anrichtet, während es bei *Avatar: Der Herr der Elemente* genügt, achtmal auf die Angriffstaste zu hämmern. *Wii Sports Resort* belohnt euch ebenfalls, und zwar mit einem sogenannten Stempel. Den gibt's etwa, wenn ihr im Bowling drei Strikes hintereinander werft. Das Missionsziel dafür lautet ganz einfach „Turkey geworfen". Der Haken: Eine richtige Vergleichbarkeit mit Freunden fehlt, da die Stempel nur daheim auf eurer Konsole gespeichert sind. Eine Motivationsspritze sind sie aber allemal – und richtig schwer zu knacken ebenfalls!



BOWLING

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Standard	1-4 (abwechselnd)	●●●●●
Power-Würfe	1-4 (abwechselnd)	●●●●○
Ausweichen	1-4 (abwechselnd)	●●●●○

Art der Steuerung: Wii-FB ist quasi der Arm des Bowlers

Wenn Familienduell-Onkel Werner Schultze-Erdel fragen würde, was „einhundert Leuten" zu *Wii Sports* einfällt, würde mit Sicherheit Tennis auf Platz 1 landen, dicht gefolgt von Bowling. Kein Wunder: Spielgefühl, Party-Eignung und Zugänglichkeit beider Sportarten waren absolute Spitzenklasse. Dass das Bowling nun in inhaltlich identischer Form auf den Bildschirm zurückkehrt, ist nur logisch – zumal das (Tisch-)Tennis ja auch bereits integriert ist. Uns hat beim Bowling zuerst interessiert, ob der „Alle Pins auf einmal"-Cheat aus dem ersten *Wii Sports* immer noch funktioniert. Wir können euch aber versichern: Der Trick, bei dem mit einer gewissen Haltung der Wii-FB sämtliche Kegel umgestoßen wurden, lässt sich nicht mehr ausführen! Die Option „automatischer Wurf" ist übrigens ganz neu: Wer es lieber hat, zum Abwurf eines Pins den B-Trigger nicht loszulassen, kann dies jetzt auf Wunsch einstellen. Dass die Bowling-Halle dezent verändert wurde und die Kugeln jetzt andersfarbig leuchten, interessiert euch sicher nicht, oder? Schade.

MOTIONPLUS-FAZIT: Die Spielvielfalt ist gleichgeblieben, dafür hat Nintendo bei der Steuerung gehörig Feinschliff betrieben. Das „Anschneiden" der Kugel gefällt uns und bringt eine ganz neue Taktik ins Spiel.

„Nintendo will den Eindruck vermeiden, dass man nur mit vier 60 Euro teuren Wii-FBs 100% Spielspaß erlebt."

FAKT 3:

Wer das neueste Wii-Firmware-Update 2.1 nicht installiert, muss sich mit einem überaus nervigen Bug herumplagen: Vor jedem Spielstart wird das dreiminütige, nicht abbrechbare (!) Wii-MotionPlus-Einführungsvideo abgespielt.

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS:
Ein Spötter sagt euch, MotionPlus ist nur ein Bugfixing für die Wii-Fernbedienung? Der hat doch keine Ahnung! Der weiße Wunderstecker steigert definitiv die Attraktivität der Wii und beweist eindrucksvoll, dass man mit planlosem Fuchteln nicht immer weit kommt. Natürlich wären manche Sportarten wie das Fahrradfahren ohne große Abstriche auch mit der regulären Fernbedienung möglich gewesen, aber beim Tischtennis und beim Schwertkampf liegt der Vorteil klar auf der Hand! *Wii Sports Resort* ist ein Muss für jeden Wii-Zocker, schon allein deshalb, um bei der nächsten Spieleparty neue Sportarten aufzufahren. Leinen los, der Sonne hinterher!

KANUFAHREN

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Schnellrudern	1-4 (gleichzeitig)	●●●○○
VS.-Modus	1-2 (gleichzeitig)	●●●○○

Art der Steuerung: Wii-FB wird mit beiden Händen umschlungen

Wer einem beim Kanufahren in *Wii Sports Resort* zusieht, der könnte glatt denken, dass man richtig hart arbeitet. Der Schwitzfaktor dieses Minispiels ist nämlich tatsächlich nicht zu verachten: Abwechselnd paddelt ihr mit euren eng umschlungenen Händen und stemmt die Wii-FB einmal links von eurem Körpers nach unten, einmal rechts. Diese Bewegung ist zum einen realistisch, weil Kanu eben nach diesem Muster gefahren wird, und wird zum anderen auch perfekt erkannt. Am meisten Spaß macht's allerdings, wie auch die übrigen Sportarten, wenn mehrere Spieler um die Wette paddeln. Der Haken ist nur: Wer zu viert spielen möchte, benötigt vier Fernbedienungen und ebenso viele MotionPlus-Adapter. Dafür ist Kanufahren das einzige Spiel, das zu viert gleichzeitig gespielt werden kann – bei allen anderen wird ab drei Spielern immer die Wii-FB reihum gereicht.

Eine verständliche Design-Entscheidung Nintendos, schließlich will man tunlichst den Eindruck vermeiden, dass man nur mit vier jeweils 60 Euro teuren, komplett ausgerüsteten Fernbedienungen 100% Spielspaß erlebt.

MOTIONPLUS-FAZIT: Die Präzision bei diesem Minispiel ist beachtlich: In welcher Hand ihr die Wii-FB haltet und in welche Richtung ihr paddelt, wird dank MotionPlus adäquat erkannt.

FRISBEE

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Apportieren	1-4 (abwechselnd)	●●●○○
Frisbee-Golf	1-4 (abwechselnd)	●●●●●

Art der Steuerung: Natürliche Wurfbewegungen mit der Wii-FB

Wer hätte das gedacht? Als wir die Frisbee-Sportart zum ersten Mal anwählten, war die Begeisterung fürs Werfen der Plastikscheibe rasch verflogen. Warum sollte man auch stundenlang mit einem virtuellen Köter Apportieren spielen? Aber dann kam die unerwartete Überraschung: Der große Spielspaß-Trumpf, die Disziplin Frisbee-Golf, muss man sich erst verdienen! Auf sechs Kursen, die sich an die bekannten Golfplätze aus dem Spiel anlehnen, sowie mit drei verschiedenen Frisbee-Scheiben lassen sich extrem unterhaltsame Matches austragen. Spielerisch sind die Unterschiede zum „richtigen" *Wii Sports*-Golf zwar nicht allzu groß, aber das neuartige Wurfgeschoss und die sich daraus ergebende unterschiedliche Bewegungsdynamik bringen viel Frische auf den Bildschirm. Und die – wie auch bei allen übrigen Minispielen – speicherbaren Spielfortschritte, einzeln für jedes Mii, motivieren auch langfristig. Ein feines Spielerlebnis, das die Weiterentwicklung in puncto Steuerung ganz dick unterstreicht!

MOTIONPLUS-FAZIT: Keine andere Disziplin beweist so gut, dass der Wunderaufsatz tatsächlich Wunder vollbringen kann: Jede Handbewegung und jedes Zappeln wird adäquat erkannt!

DIE MEINUNG

SEBASTIAN STANGE:
Wii Sports Resort macht einige Dinge besser als sein Vorgänger, was auch wirklich nötig ist – schließlich muss es zum Kauf anregen. *Wii Sports* gab's ja mit jeder Wii. Gut, dass dem Spiel die Wii-MotionPlus-Hardware beiliegt und gut, dass es so viele Disziplinen mit erfreulich vielen Trainings- und Spielmodi gibt. Zwar spricht mich nicht jede Sportart wirklich an, doch beim Tischtennis, Schwertkampf oder an Bord eines Flugzeugs habe ich wirklich Spaß. Außerdem zeigt das Spiel, dass Wii MotionPlus ein echter Spielspaß-Gewinn ist. Ihr braucht diese coole Hardware! Und *Wii Sports Resort* ist ein toller Anlass, endlich aufzurüsten.

FAKT 4:

Das erste Wii Sports bestand ursprünglich nur aus Golf, Tennis und Baseball. Damit niemand in der Familie sagen konnte, „Das ist nichts für mich!", wurden auch die in Europa beliebten Sportarten Bowling und Boxen integriert. Das verriet uns Produzent Katsuya Eguchi, der seit 1986 bei Nintendo arbeitet.

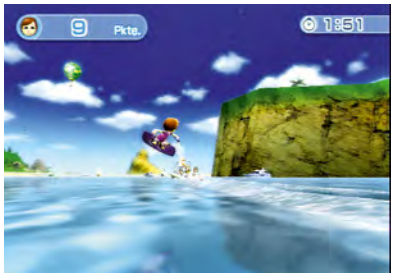
WAKEBOARD

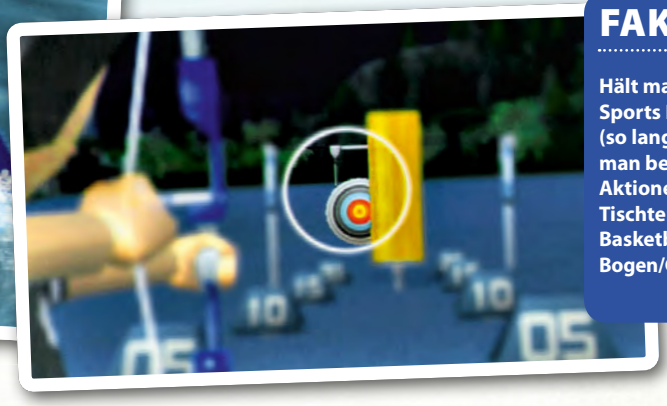
FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Wakeboard	1-4 (abwechselnd)	●●●○○

Art der Steuerung: Wii-FB wird quer gehalten (wie ein NES-Pad)

Schon mal Wasserski gefahren? Wakeboarding funktioniert ganz ähnlich, nur das Brett unter euren Füßen besteht lediglich aus einem Teil und man steht darauf wie auf einem Snow- oder Skateboard. In *Resort* muss diese die Beinmuskulatur strapazierende Sportart für ein relativ simples Minispiel herhalten: Mit quer gehaltener Fernbedienung im NES-Stil holt ihr im Wasser gehörig Anlauf, bewegt euch ruckartig nach links oder rechts und reißt dann im richtigen Augenblick die Wii-FB nach oben, damit euer Mii von den schaukelnden Wellen in die Lüfte gerissen wird und dort (automatisch) Tricks ausführen kann. Ein fehlerfreies Aufkommen wird durch fette Punktzahlen belohnt. Begleitet wird das ganze Spektakel von einem erheiternden Geräusch aus dem Wii-Lautsprecher. Der Haken ist nur: Wer unsanft auf dem Wasser aufkommt, macht seine sauer verdienten Combo-Punkte rasch wieder zunichte. Somit ist das Wakeboarding im Resort eine spaßige, motivierende, rasch zu begreifende, aber nicht allzu komplexe Sportart. Wer aber auf Highscore-Jagden steht, kommt hier auf seine Kosten.

MOTIONPLUS-FAZIT: Wir sind uns sicher, dass diese Disziplin früher schon genauso funktioniert hätte. Dem MotionPlus-Stecker kommt funktionell nur eine äußerst geringe Bedeutung zu.





FAKT 5:

Hält man im Hauptmenü von Wii Sports Resort die Taste 2 gedrückt (so lange, bis das Spiel beginnt), löst man bei einigen Sportarten geheime Aktionen aus:
Tischtennis: 11-Punkte-Match
Basketball/Schwert: Spiel bei Nacht
Bogen/Golf: Spiel ohne Einblendungen

RADFAHREN

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Straßenrennen	1-2 (abwechselnd)	
VS.-Modus	1-2 (gleichzeitig)	

Art der Steuerung: Wii-FB und Nunchuk dienen jeweils als Pedal

So eindeutig war das Ergebnis eines Probespielens noch nie: Bei Nintendo in Frankfurt hatten wir vor einigen Wochen die Gelegenheit, *Wii Fit Plus* und *Wii Sports Resort* direkt nebeneinander anzutesten. Beide Spiele haben zwar ihren ganz eigenen Ansatz, aber beide verfügen über eine vergleichbare Radfahr-Simulation. Nur die Steuerung unterscheidet sich: In *Wii Fit Plus* wird mit den Füßen auf dem Balance Board geradelt, während bei *Wii Sports Resort* die Hände zum Einsatz kommen: Durch abwechselndes Schütteln von Wii-FB und Nunchuk macht man den Reifen ordentlich Dampf. So recht zünden wollte der Spaßfaktor allerdings nicht. Die vorgegebene Etappe lässt sich zwar ohne Steuerungsprobleme meistern, aber eine allzu hohe Motivation kam bei unserem redaktionsinternen Mountainbiken nicht auf. Da halfen auch die zusätzlichen freischaltbaren Strecken nichts. Wer zu zweit spielt, maximiert den Spielspaß immerhin ein bisschen. Wir bevorzugen dennoch ganz klar die Radfahr-Variante aus *Wii Fit Plus*.

MOTIONPLUS-FAZIT: Die Bedienung durch Schütteln und Lenken der Wii-Controller-Hälften mag zwar funktionieren, aber vom Hocker riss uns das Radfahren leider trotzdem nicht.

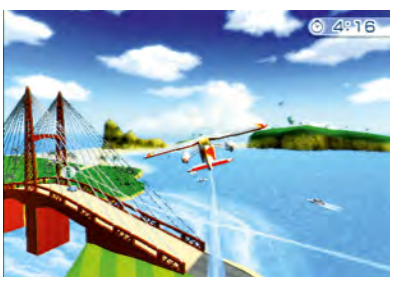
„Die Vielfalt im Luftsport ist hoch, allerdings profitieren nicht alle Minispiele vom MotionPlus-Bonus.“

LUFTSPORT

FREISCHALTBARE DISZIPLINEN	SPIELERANZAHL	SPASSWERTUNG
Fallschirm	1	
Rundflug	1-2 (gleichzeitig)	
Luftkampf	1-2 (gleichzeitig)	

Art der Steuerung: Wii-FB wird wie ein Papierflugzeug gehalten

Wer beim Luftkampf im Resort an den Mehrspieler-Modus von *Lylat Wars* denkt, liegt mit dieser Einschätzung nicht verkehrt: Im horizontal geteilten Bildschirm fliegt ihr über das wunderschöne Eiland, weidet euch am strahlend blauen Himmel sowie der wunderschönen Landschaft … und ballert in bester Fox-McCloud-Manier euren Widersacher vom Himmel! Als äußerst nervig empfanden wir allerdings das Schussgeräusch, das im Normalfall alle paar Sekunden ertönt. Ziel ist es, den am Flugzeugheck angebrachten Luftballon zu torpedieren, um dem Gegenspieler Punkte zu rauben. Die Wii-FB wird dabei – genauso wie beim Rundflug, bei dem ihr alle Sehenswürdigkeiten der Insel abklappert – wie ein Papierflieger gehalten. Spaßfaktor: Durchschnitt. Das Fallschirmspringen zählt dagegen eher in die Kategorie „Oma will auch ihren Spaß“: Mehr als Kippen und Drehen der Wii-FB ist hier nicht nötig. Am Ende kommt's darauf an, wer in der Luft die besten Schnappschüsse geknipst hat – *Pokémon Snap* lässt grüßen, denn gut sichtbare Miis geben Extrapunkte.



MOTIONPLUS-FAZIT: Die Vielfalt im Luftsport ist sehr hoch, allerdings profitiert nur das Fallschirm-Minispiel vom MotionPlus-Bonus. Das ist jedoch nur was für blutige Anfänger.

DIE MEINUNG

THOMAS EDER:
Auch ich werde nicht mit jeder Sportart von *Wii Sports Resort* happy, was aber eher an meinen persönlichen Präferenzen als an der Qualität der Disziplinen liegt. Vom Gesamtpaket bin ich rundum überzeugt. *WiiMotion Plus* funktioniert hervorragend und vermittelt dem Spieler ein tolles Gefühl für die verschiedenen Sportarten – weit überzeugender und in einigen Disziplinen auch deutlich komplexer als beim ersten *Wii Sports*. Ich persönlich hatte am meisten Spaß mit Basketball, das mich als langjährigen Freizeit-Basketballer mit seinen glaubhaften Bewegungsabläufen durchaus positiv überrascht hat!

DIE WERTUNG Wii

WII SPORTS RESORT

GENRE	Sport
HERSTELLER	Nintendo
ENTWICKLER	Nintendo
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

\+ Leichter Einstieg, trotzdem gewisse Spieltiefe
\+ Stempel motivieren zum Weiterspielen
\+ Technisch zwar simpel, aber der Stil passt!
\- Nur ein Spiel geht zu viert gleichzeitig

Steuerung: **86** Grafik: **63** Sound: **70**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
86	**68**

FAZIT: Nicht alle Sportarten profitieren gleich stark von MotionPlus, aber das Gesamtpaket stimmt. Die Party kann kommen!

VIDEO AUF DVD

FAKTEN

- Die Spielzeit liegt bei ca. 8 Stunden.
- Fünf Speicherplätze
- Auto-Save-Funktion
- Unterstützt den Wii-Lautsprecher für Funksprüche
- Bild in 480p und 16:9
- Ton in Dolby Pro Logic II

TEXT
Christoph Kraus, Pascal Hartmann
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

FROSTIG Nach einem tiefen Sturz in eine Gletscherspalte ringt ihr im ewigen Eis ums Überleben.

CURSED MOUNTAIN

Testpremiere bei N-ZONE: Ist der Spielspaß dieses Grusel-Adventures so hoch wie der Berg, den wir erklimmen?

Geben wir's doch offen zu: Wir alle lieben das Gebirge! Wer nach fünf Stunden des schlauchenden Wanderns oben am Gipfelkreuz ankommt, sich dort ein üppig belegtes Wurstbrot reinpfeift und dann wieder mit gutem Gewissen herabsteigt, tut sich, seinem Körper und seiner Seele viel Gutes. Warum auch sonst ist die ZDF-Allgäu-Schmonzette *Der Bergdoktor* so beliebt? An der spannenden Handlung kann's ja nicht liegen. Damit sei nun endgültig bewiesen: Der Berg ruft nicht nur, er rockt auch!
Aber jetzt kommen wir besser von unserem Heile-Welt-Trip runter: Denn für den Bergsteiger Eric Simmons gestaltet sich der Bestieg des tibetanischen Pi-mal-Daumen-Achttausenders Chomolonzo vollkommen anders als ein Spaziergang durch die Bergwelt Oberbayerns.

HIER ENTLANG Auf dem festen Pfad könnt ihr euch gar nicht verlaufen. Kleine Abzweigungen spendieren euch versteckte Bücher und Notizen.

HALLO? IST DA JEMAND?

Sein Bruder Frank ist verschollen und er setzt nun alles daran, ihn zu finden und gemeinsam wieder unten im Tal anzukommen. Aber die Tatsache, dass die hochgelegenen Dörfer wie ausgestorben sind, macht den Abenteuermarsch nicht leichter: Eric ist überwältigt, hat sich das Zur-Ruhe-Kommen irgendwie anders vorgestellt. Überall in den dunklen Gassen harrt eine gewisse Mystik, hinter einigen Kellergittern liegen sogar zerfledderte Leichen auf dem Boden. Auch die verlassenen, vom Siff der Zeit heimgesuchten Behausungen laden nicht gerade zum Verweilen ein. Kurzum: Erics Verstand kann kaum begreifen, was da vor sich geht. Doch irgendwann wird der ahnungslose Rucksack-Pilger in die erste Handgreiflichkeit verstrickt!

SEELENDOKTOR

Allerdings sind es weder vom Glauben abgekommene Mönche, die sich mit

HOCHSTIMMUNG Im Schneegestöber auf dem Gipfel zeigt die Wii, was sie draufhat.

PRACHTBAUTEN Auch alte Tempelanlagen wollen erkundet werden. In den Gemäuern kommt die bedrückende Stimmung besonders gut rüber.

dem Bergsteiger anlegen, noch sind die Zombies aus der deutschen *Resident Evil*-Version nach Tibet gereist. Stattdessen plagen böse Geister den völlig aus der Fassung gebrachten Simmons! Getreu der buddhistischen Logik, dass eine Menschenseele nach dem Tod in einer Zwischenwelt (dem sogenannten Bardo) verharrt, bevor sie entweder ins Jenseits gelangt oder wiedergeboren wird, müsst ihr euch als Spieler mit aller Härte gegen die Geister wehren. Dummerweise sind die fremden Angriffe keine Ausnahme, sondern die Regel: Die Seelen aller Bergsteiger und Dorfbewohner, auf die ihr im Verlauf des Abenteuers trefft, scheinen im Bardo steckengeblieben zu sein. Ihr schüttelt also Wii-FB und Nunchuk nach dem eingeblendeten Muster, um dadurch ein Gebet zu sprechen und den Geist loszuwerden. Vorher empfiehlt es sich, ihn mit einem der heiligen Aufsätze eures magischen Eispickels zu schwächen. Im Falle korrekt und rasch ausgeführter Handgesten macht es irgendwann „Plopp", der Typ zerstäubt in seine Einzelteile und ist damit wieder in jeder Hinsicht frei! Die Entwickler haben dabei tatsächlich buddhistische Symbolik und Bräuche recherchiert, was sich in den zahlreich erwähnten Fakten zeigt: Über das ganze Spiel hinweg sind Fachbegriffe und historische Verweise verstreut, die das ganze Abenteuer sehr authentisch machen. Wie viele unterschiedliche Gebete allerdings letztlich im Spiel enthalten sind, lässt sich von uns schwer einschätzen. Da alle aber nach einem ähnlichen Muster aufgebaut sind, ist Abwechslung nicht der größte Trumpf des Spiels.
Die waffenlosen Gefechte spielen sich dennoch angenehm anders, verglichen mit dem spielerischen Kampf-Einerlei herkömmlicher Grusel-Adventures. Und wer mag, kann die Geister auch ohne Fuchteleinlagen unschädlich machen – dann allerdings landen sie nicht im Jenseits, sondern sind „einfach weg" und man erhält keine Lebensenergie. Eine schlechte Alternative, wenn man's recht bedenkt.

HOCHSPANNUNG NONSTOP?

Die Spielmechanik von *Cursed Mountain* funktioniert dann auch (wie bei unseren Vorschau-Events vermutet) stark nach dem Muster „Entdecken und Seelendoktern": Die meiste Zeit verbringt man damit, durch die Gegend zu schlendern, mit dem A-Button Gegenstände zu inspizieren, Items aufzusammeln und mit Geistern zu interagieren. Dass ebenso die unvermeidlichen „Finde hier einen Schlüssel und setze ihn dort ein"-Pseudorätsel integriert sind, ist nicht weiter schlimm, da das Abenteuer ansonsten recht kreativ und unkonventionell vorangetrieben wird. Die Bergsteiger-Atmosphäre wird durch häufige Kameraschwenks über das hübsche Landschaftspanorama und gut eingedeutschte Dialoge stimmig rübergebracht. Zwar passiert über einige Stellen hinweg absolut gar nichts, aber gerade das dezent träge, eher langsame Gameplay ist ein großer Stimmungsträger! Zumal wir von einem Spiel, das sich dem Hobby des Bergsteigens widmet, auch gar keine Nonstop-Action erwarten, da dies nicht zum Konzept passen würde. Die

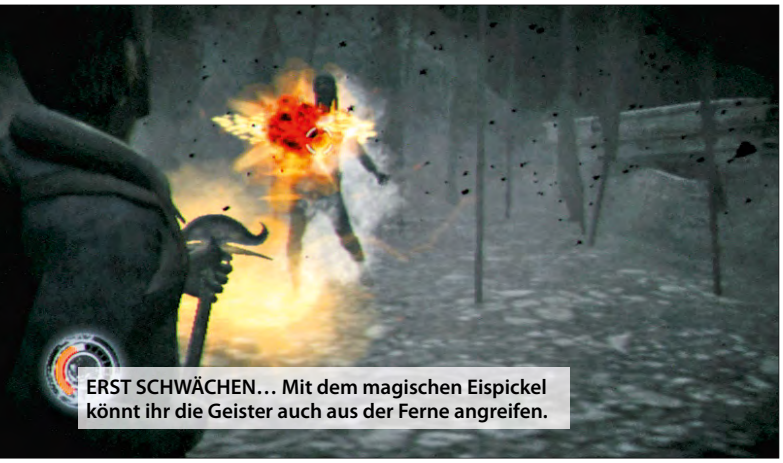
LICHT AUS? Cursed Mountain ist stellenweise sehr dunkel. Hier frischen wir unsere Lebensenergie an einem Schrein wieder auf.

DIE MEINUNG

PASCAL HARTMANN:
Lasst die Jalousien herunter, dreht die Anlage auf und löscht jede Lichtquelle im Raum, um euch voll und ganz dem Spiel hinzugeben. Denn *Cursed Mountain* lebt von der Atmosphäre. Die menschenleere Dörfer, Tempel und steilen Berghänge bringen euch immer wieder zum Verstehen, dass hier nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Und spätestens, wenn der nächste Geist völlig überraschend hinter eurem Rücken auftaucht, seid ihr im Spiel gefangen. Die religiösen Themen im Spiel werden zwar teilweise nur angerissen, was aber aufgrund des komplexen Themengebiets gar nicht anders möglich gewesen wäre. Das etwas behäbige Spieltempo und die linearen Levels verzeihe ich den Entwicklern gern, vor allem, da sie einfach zum Spiel passen. Ich konnte mich jedenfalls nicht mehr von unserer Testversion losreißen und war erst wieder für den normalen Redaktionsalltag zu gebrauchen, nachdem ich meinen virtuellen Bruder wiedergefunden hatte.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Von den frühen Klettereinlagen auf dem verfluchten Berg, die uns die Entwickler präsentierten, ist leider nicht allzu viel übrig geblieben. Ich habe mich gefreut auf schemenhafte Geistergegner, die ich nur durch buddhistische Gebete ins verdiente Nirvana schicken konnte. Anscheinend bekamen es die Entwickler selbst etwas mit der Angst zu tun, ein Spiel abzuliefern, das so gar nicht den Vorlieben der meisten Spieler entspricht. Herausgekommen ist ein Abenteuer-Erlebnis, welches sich nur zu sehr an bereits etablierten Gameplay-Elementen orientiert. Das Spielchen „Finde und zerstöre drei Geister, um drei Siegel einer Tür zu brechen, damit du weiterkommst" habe ich doch schon mal gespielt. Entschädigt hat mich die Klettertour mit einer dichten Atmosphäre, einem interessanten Setting und einer glaubhaften Hintergrundgeschichte. Daher kehre ich gern auch auf den Berg zurück, aber nur auf meiner Wii und bloß nicht im richtigen Leben.



ERST SCHWÄCHEN… Mit dem magischen Eispickel könnt ihr die Geister auch aus der Ferne angreifen.

…DANN GESTIKULIEREN Bewegt Wii-FB und Nunchuk passend zu den Bildschirmanzeigen, um dem Geist den Weg ins Jenseits zu ebnen.

WAS IST WAS?

Das große Gebirgsglossar für Zocker, die mehr wissen wollen: Wir erklären wichtige Fachbegriffe aus Cursed Mountain.

Chomolonzo:
Ein Berg in Tibet, dessen höchster Gipfel circa 7.800 Meter über dem Meeresspiegel liegt. Seine ersten Bezwinger sind die Franzosen Jean Couzy und Lionel Terray, die sich 1954 an den Aufstieg machten.

Sherpa:
Ein häufiges Synonym für Gepäckträger und Führer im Hochgebirge. Ursprünglich bezeichnet dieser Begriff aber ein ganzes Volk, das seine neue Heimat im Himalaya gefunden hat.

Terma:
Als Terma werden verborgene Schätze wie religiöse Lehren oder Ritualgegenstände, die bewusst verborgen wurden, um sie für spätere Jahrhunderte zu bewahren, bezeichnet.

Bardo:
Im Spiel ist hauptsächlich vom Tschönyi-Bardo die Rede, der Ebene zwischen Leben und Tod, in der sich die Seelen Prüfungen unterziehen müssen, um ihr Anrecht auf einen Platz im Jenseits zu sichern. Gelingt dies nicht, werden sie im Diesseits wiedergeboren.

Mantra:
Eine formelhafte Wortfolge, die hauptsächlich während Meditationen und Gebeten sprechend, flüsternd, singend oder in Gedanken rezitiert wird. In *Cursed Mountain* werden die Mantras anhand von Gesten „gesprochen", um die Geister vom irdischen Dasein zu erlösen und ins Jenseits zu schicken.

SCHOCK Die gut platzierten Schock-Effekte haben uns nicht nur einmal einen Schrecken eingejagt.

Art des Gruselns lässt sich in etwa mit der *Resident Evil*-Serie vergleichen, die ebenso von überraschenden Schockmomenten lebt. Wenn man in *Cursed Mountain* ein völlig ausgestorbenes Bergdorf betritt, dort ein bisschen herumrennt, ohne einem Lebewesen zu begegnen, und dann unverhofft einem Geist in die Arme läuft, der es auf einen abgesehen hat, schnellt der Puls des Spielers regelrecht in die Höhe! Dazu passt auch der beklemmende Druck, dass man aus Kämpfen nicht flüchten kann, da die Geister jegliche Türen versiegelt haben. Auch die Idee, dass die Bildschirmanzeigen automatisch wegblenden, sobald man volle Energie hat, ist clever und lenkt den Blick aufs Wesentliche: das Spielgeschehen.

GIPFELSTÜRMER?

Cursed Mountain punktet insbesondere in Sachen Atmosphäre und Erzählweise. Auch die Spielzeit ist mit ziemlich genau acht Stunden absolut richtig geraten, da das Abenteuer dadurch nicht unnötig in die Länge (und somit in die Langeweile) gestreckt wird. Dennoch: Wer's einmal durchgespielt hat, wird kaum ein zweites Mal in die Bergwelt zurückkehren, da es keine Aussicht auf alternative Enden, zusätzliche Kapitel oder freischaltbare Bildergalerien gibt. Aufgrund der gemächlichen Spannungskurve und der hier und da leider vorherrschenden Tristesse in puncto grafischer Abwechslung können wir den Hitstempel leider nicht zücken. Dennoch: *Cursed Mountain* ist ein Paradebeispiel für kreative, stimmige und hervorragend vertonte Wii-Software aus deutschsprachigen Landen. Und an dieser Qualität muss sich *Silent Hill: Shattered Memories* erst mal messen lassen. Wenn das nur beim Bergdoktor ähnlich wäre …

DIE MEINUNG

CHRISTOPH KRAUS
Ungeduldige Naturen unterstellen *Cursed Mountain* sicher ein langatmiges Gameplay mit träger Steuerung und gemächlich wachsender Spannungskurve. Ich dagegen bescheinige der österreichischen Produktion eine bravourös erzählte Bergsteiger-Geschichte mit hohem „Ich muss wissen, wie es weitergeht"-Faktor. So etwas ist mir auf einer Nintendo-Konsole seit *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* nicht mehr untergekommen – und das ist bekanntlich gut sieben Jahre her. Leider teilen sich beide Spiele einen Kritikpunkt: Sie sind nicht gerade lang. Die acht Stunden, bis man den Abspann von *Cursed Mountain* sieht, unterhalten aber prächtig und hinterlassen viele einprägsame Spielmomente: Der erste Geisterangriff, der Eintritt ins Mönchskloster, die erste erblickte Bergsteigerleiche, verbunden mit dem damit einhergehenden Schock – all das blieb mir im Kopf haften. Und ein Spiel, das so etwas schafft, ist beileibe kein Allerwelts-Adventure. Für mich ist *Cursed Mountain* die Sommerüberraschung schlechthin und ein weiterer Beweis dafür, dass deutschsprachige Entwickler den Dreh auf der Wii langsam raushaben.

DIE WERTUNG Wii

CURSED MOUNTAIN

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Deep Silver
ENTWICKLER	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 50 Euro
TERMIN	21. August 2009
SPIELER	1

- \+ Keinerlei Ladezeiten innerhalb der Kapitel
- \+ Hochwertige deutsche Sprachausgabe
- \+ Starke Atmosphäre
- – Behäbiges Spieltempo, träge Steuerung

Steuerung: **78** Grafik: **84** Sound: **86**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**82**

FAZIT: Dieser Gebirgstrip bleibt uns noch lange in Erinnerung: Spannend erzähltes Adventure mit guter Atmosphäre.

RYGAR: THE BATTLE OF ARGUS

Achtung, Recycling: Dieses Spiel hat schon sechs Jahre auf dem Buckel!

DREHWURM Habt ihr einen der Gegner gepackt, könnt ihr ihn wie ein Cowboy sein Lasso durch die Luft schwingen.

ALTBAU Ihr erkundet auf eurer Reise viele alte Tempelruinen, die mit Monstern gefüllt sind.

Helden bekommen einfach nie eine Auszeit. Gerade als Rygar für seinen Mut und seine Kampfkraft in einer vorangegangenen Schlacht ausgezeichnet werden soll, überfallen einige Monster die Zeremonie und entführen die Prinzessin der beschaulichen Insel Argus. Rygar versucht natürlich alles, um die Kidnapper aufzuhalten, fällt jedoch in ein Loch im Boden. Als er wieder zu sich kommt, ist er allein …

UUUUUUND ACTION!

Doch das ist er nicht für lange, denn schon kurz darauf werdet ihr mit den ersten Gegnern konfrontiert, von denen ihr bis zum Ende des Spiels gefühlte Zehntausend über den Jordan schickt. Dazu bedient ihr euch einer sehr ungewöhnlichen Waffe: ein Diskus, der per Kette mit Rygars Handgelenk verbunden ist, genannt Diskarmor. Mit einfachen Button-Kombos entledigt ihr euch euren Gegnern, packt sie und zieht sie zu euch heran oder ihr verpasst Käfern und anderen Unholden einen Drehwurm, indem ihr die Wii-Fernbedienung kreisen lasst. Glücklicherweise werden weitere Schüttel-Einlagen im Hauptspiel nur selten gebraucht – zur Freude bewegungsscheuer Spielernaturen. Abgesehen vom Monsterplätten gibt es keine große Abwechslung, ihr müsst lediglich Statuen in den Arealen finden, um magische Barrieren zu entfernen. Lustigerweise gibt es keinerlei Erklärung, warum genau das hilft, um voranzukommen.

ALLE 3 ZUSAMMEN

Ihr findet im Spielverlauf drei verschiedene Diskus-Scheiben, die jeweils von einem anderen Schutzgeist bewohnt werden. Diese könnt ihr in Notfällen rufen, damit sie euch zur Seite stehen. Die Unterschiede zwischen ihnen betreffen nicht nur das Äußere: Je nachdem, welcher Geist der Diskus-Scheibe innewohnt, überrascht ihr eure Feinde mit mächtigen und hübsch inszenierten Spezialangriffen. Mit aufgesammelten leuchtenden Kugeln könnt ihr eure Waffen aufleveln, um euren Angriff und die der Schutzgeister zu verstärken. Rygar selbst verbessert seine Fähigkeiten, indem er von Feinden fallen gelassene oder in Säulen oder anderen zerstörbaren Objekten gefundene Objekte einsammelt. Im glanzlosen Gladiatoren-Modus erledigt ihr die rundenweise erscheinenden Gegner mit unzähligen Wackeleinlagen, da die Angriffe komplett von den Tasten verbannt wurden und ihr sie mit einem Schwung der Wii-Remote ausführt.

ALTE GENERATION

Rygar ist eine in die Jahre gekommene PlayStation-2-Portierung. Das sieht man dem Spiel auch sehr deutlich an. Vor allem die festen Kameraperspektiven wirken antiquiert. Das einzige Highlight sind die Bosskämpfe, denn die großen Gegner überragen euch gerne mal um ein Vielfaches und sind nur zu besiegen, wenn ihr euch deren Angriffsmuster einprägt. Ansonsten herrscht allerdings gepflegte Standardkost vor. Immerhin seid ihr nie länger als nötig in einem Areal unterwegs, hier wird Abwechslung tatsächlich groß geschrieben.

DIE MEINUNG

PASCAL HARTMANN:
Also zumindest eines hat *Rygar* anderen Spielen voraus: die wohl unsinnigste Methode, eine magische Barriere zu entfernen. Doch wenn ein Spiel nur mit solch einer Kleinigkeit Eindruck machen kann, ist wohl etwas nicht ganz richtig gelaufen. Ich habe absolut nichts gegen anspruchslose Haudrauf-Action nebst abgeschaltetem Hirn, aber dann muss es wenigstens ansprechend inszeniert sein. So geht die wirklich interessante Idee mit der Diskarmor zu schnell im Handgemenge unter. Die imposanteren Endgegnerkämpfe können da schon mehr begeistern, doch ich wurde das gesamte Spiel über das Gefühl nicht los, alles schon einmal woanders und besser gesehen zu haben. Ganz hart ausgedrückt: Was vor sechs Jahren niemanden hinter dem Ofen hervorgelockt hat, interessiert auch jetzt kein Schwein.

DIE WERTUNG Wii

RYGAR: BATTLE OF ARGUS

GENRE	Action
HERSTELLER	Rising Star Games
ENTWICKLER	Tecmo
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

\+ Coole Waffen-Idee
– Antiquierte Technik
– Kaum Abwechslung
– Neue Verpackung, alter Inhalt

Steuerung: **68** Grafik: **64** Sound: **71**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **58**

FAZIT: Das repetitive Spielprinzip lockt in dieser Ausführung nur beinharte Action-Fanatiker vor die Wii. Braucht kein Mensch.

FAKTEN

- PS2-Portierung
- Wii-exklusiver Gladiatoren-Modus
- Actionorientiertes Gameplay
- Drei Diskus-Waffen

TEXT
Pascal Hartmann
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

TRANSFORMERS: DIE RACHE

Transformiert sich der Film zu einem guten Spiel?

FAKTEN

- Spielt Autobots und Decepticons im Wechsel
- Drei Speicherstände
- Lineare Kampagne
- Läuft in 480p und 16:9
- Umsetzung des zweiten Transformers-Films
- „Transformen" nur an bestimmten Stellen und als Spezialattacke

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Regisseur Michael Bay hat entschieden, dass der Krieg zwischen den außerirdischen Robotern noch nicht vorbei ist. Die freundlichen Autobots werden sich auch weiterhin mit den machthungrigen Decepticons messen und sich dabei in allerlei verschiedene Vehikel transformieren. Zumindest so lange, wie die Kinokassen noch klingeln. Und am Erfolg des Films gemessen dürfen wir wahrscheinlich auch einen dritten *Transformers*-Streifen erwarten. Doch nun schauen wir uns erst einmal die Videospielumsetzung des zweiten Kinofilms an.

MICRO MACHINES Starscream düst auch schon mal als Sportwagen herum. Solche Sequenzen bringen etwas Abwechslung.

OPTIMALER OPTIMUS Im Gegensatz zu den Hintergründen sehen die Charaktermodelle sehr detailliert aus.

OPTIMUS PRIME VS. MEGATRON

Die Einzelspieler-Kampagne verläuft sehr linear. Dabei fällt auf, dass ihr von Anfang an nicht entscheiden dürft, ob ihr den Autobots oder den Decepticons zur Seite steht. Vielmehr arbeitet ihr Mission für Mission ab, folgt dabei der Story, die grob der Filmvorlage entspricht, und schlüpft natürlich in die Rollen der verschiedenen Transformers. Mit dabei sind zum Beispiel Optimus Prime, Starscream und Bumblebee. Doch leider steuern sich alle recht ähnlich: Mit dem Pointer auf dem Schirm visiert ihr Gegner an, auf Knopfdruck beharkt ihr sie dann mit Raketen und Maschinengewehrfeuer. Im Nahkampf schwingt ihr die Wii-Fernbedienung horizontal für normale Angriffe und vertikal, um schwere Schläge auszuführen. Hier klappt die Bewegungserkennung nicht immer genau, sodass die Scharmützel oft in einem wilden Gefuchtel ausarten. Die Stages bringen ordentlich Abwechslung, da ihr darin immer wieder Gebrauch von den verschiedenen „Transformierungen" machen dürft. Düst beispielsweise mit Starscream als Jet durch die Lüfte oder liefert euch eine wilde Autoverfolgungsjagd mit Bumblebee. Seid ihr zu Fuß unterwegs, transformiert ihr euch nur kurzzeitig bei kleinen Spezialattacken. Das nagt an einer separaten Energieleiste, die ihr durch besiegte Widersacher wieder auffüllt und die ihr auch anzapfen könnt, sollte eure Lebensenergie zur Neige gehen.

ROBOTS IN DISGUISE

Transformers: Die Rache ist äußerst kurz ausgefallen. In gerade mal fünf bis sieben Stunden seid ihr beim Abspann. Das ist vielleicht ganz gut, gibt das Gameplay doch nicht so viel her. Immer wieder rennt ihr in Gegnerhorden, die aus den gleichen Typen bestehen. Grafisch bewegt sich der Titel ebenfalls im unteren Durchschnitt und erinnert mitunter an ein frühes PlayStation 2-Spiel. Die Action kommt aber nicht zu kurz und das Spiel schafft es gerade so, das Transformers-Flair auf die Konsole zu bringen.

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Ich muss leider zugeben, dass ich die kultige Trickserie aus den 80ern nie richtig gesehen habe. Auch die Filme von Michael Bay haben mich kalt gelassen. Deswegen bin ich relativ unvoreingenommen an das Spiel ran, obwohl ich natürlich wusste, dass Filmumsetzungen immer mit Vorsicht zu genießen sind. Was soll ich sagen? Ich bin positiv überrascht. *Transformers: Die Rache* ist irgendwo stupide und repetitiv, aber auch actionreich und spaßbringend. Negativpunkte wie die lineare Kampagne oder die Transformers, die sich alle recht ähnlich steuern, finde ich gar nicht mal so schlimm. Der Knackpunkt ist die kurze Spielzeit von ca. 5 Stunden, was für einen Vollpreistitel definitiv zu kurz ist. Die Grafik ist tatsächlich etwas einfach gehalten, dafür sehen die Charaktermodelle mit den zahlreichen Details fantastisch aus. Aber: Wo ist eigentlich das typische Geräusch, wenn sich die Transformers verwandeln?

DIE WERTUNG Wii

TRANSFORMERS: DIE RACHE

GENRE	Action
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Krome Studios
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 60 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-2

- \+ Viel Action
- − Kurze Spieldauer
- − Lineares Gameplay
- − „Transformen" oft nur als Spezialattacke

Steuerung: **67** Grafik: **71** Sound: **76**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
68	**68**

FAZIT: Mittelprächtige Filmumsetzung mit viel Action, aber wenig frischen Ideen. Obendrein ist´s noch sehr kurz.

CORALINE

TEXT
Sandra Friedrichs
BILDER
N-ZONE

Wenn der Traum zum Albtraum wird …

Wir alle wissen, dass Eltern manchmal gemein sein können. Doch Coraline hat ein ganz anderes Problem: Sie wird von ihnen gar nicht beachtet. Frustriert sucht sie nach etwas mehr Zuwendung und findet unverhofft eine geheimnisvolle Tür in eine andere Welt. Dort wird sie von den Bewohnern geliebt, ihre Eltern haben wieder Zeit für sie und alle sind glücklich. Doch etwas Merkwürdiges hat die perfekte Welt an sich: Anstelle von Augen haben die Menschen nur schwarze Knöpfe. Langsam geht Coraline vielen Geheimnissen und Gefahren auf die Spur und will zum Schluss nur noch eins: Endlich wieder in die reale Welt zurückkehren. Wir hatten beim Spielen den gleichen Wunsch, denn das gesamte Spiel ist eine Aneinanderreihung von langweiligen Minispielen, die nicht einmal die Steuerung der Wii-FB ausnutzen. Ihr steuert nämlich die meisten Spiele nur mit dem Nunchuk und interagiert mit dem A- oder B-Knopf. Selbst der gelungene Soundtrack, der an *The Nightmare before Christmas* erinnert, kann uns nicht über die maue Grafik hinwegtrösten. Wir schauen uns den Film lieber ab dem 13. August im Kino an, als die Versoftung mit einer vierstündigen Spieldauer nochmals anzufassen.

DIE WERTUNG Wii

CORALINE

GENRE	Adventure
HERSTELLER	Koch Media
ENTWICKLER	Papaya Studios
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **50** Grafik: **35** Sound: **80**

MEHRSPIELER: **–** EINZELSPIELER: **51**

FAZIT: Eine Versoftung mit lieblosen Minispielen, die außer einer kurzen Spieldauer und guter Hintergrundmusik kaum etwas bietet.

FILMREIF? Die Zwischensequenzen sind in schönen Standbildern erzählt. Leider sieht das Spiel nicht so liebevoll animiert aus.

SCHLEICHKUNST Die Aneinanderreihung von Minispielen ist weder unterhaltsam noch schön anzusehen.

SUMMER ATHLETICS 2009

TEXT
Sandra Friedrichs
BILDER
N-ZONE

Die Olympischen Spiele für zu Hause

Pünktlich zum Sommerwetter kommt der zweite Teil von *Summer Athletics*. Wie auch beim Vorgänger fehlt dieses Jahr wieder die Lizenz für die Olympischen Spiele. So werdet ihr nicht die typischen fünf Ringe betrachten können, sondern nur einen Affen, der im Spiel als Maskottchen auftaucht. In 28 Sommer-Sportarten könnt ihr allein oder im Mehrspielermodus mit bis zu drei weiteren Freunden euer Talent unter Beweis stellen. Ihr steuert die Minispiele mit bewegungsintensivem Schütteln oder mit dem Gleichgewichtssinn auf dem Balance Board. Leider ist die Steuerung nicht in jeder Sportart gelungen. So werden einzelne Bewegungen der Wii-FB und des Nunchuk vom Spiel unterschlagen, wodurch ihr zum Beispiel keine perfekt ausgeführten Sprünge beim Turmspringen absolvieren könnt. Außerdem hatten wir bei den verschiedenen Wurfdisziplinen Probleme mit der Ungenauigkeit der Steuerung und viele Würfe gingen ins Leere. Trotz dieser Macken macht das Spiel im Mehrspielermodus viel Spaß. Aufgrund der höheren Maßstäbe in puncto Steuerung, die etwa *Wii Sports Resort* setzt, fällt die Wertung von *Summer Athletics 2009* (im Vergleich zum ersten Teil) aber geringer aus.

DIE WERTUNG Wii

SUMMER ATHLETICS 2009

GENRE	Sport
HERSTELLER	dtp entertainment
ENTWICKLER	49 Games
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **75** Grafik: **70** Sound: **70**

MEHRSPIELER: **71** EINZELSPIELER: **69**

FAZIT: Trotz der großen Sportartenvielfalt kommt wegen der fehlerhaften Steuerung nur bedingt olympische Stimmung auf.

UM DIE WETTE LAUFEN Im Mehrspielermodus könnt ihr euch entweder gleichzeitig im Splitscreen oder nacheinander duellieren.

ABSCHUSS Beim Tontaubenschießen ist euer Geschick und Timing gefragt.

ANIMATION? Im Zaubererduell werfen sich die beiden Kontrahenten Zaubersprüche um die Ohren, ohne sich dabei zu bewegen.

IRRGARTEN Ihr müsst in Hogwarts umherlaufen, um Aufträge zu erfüllen.

HARRY POTTER UND DER ...

TEXT Sandra Friedrichs
BILDER N-ZONE

Zauberei auf höchstem Niveau?

Ein *Harry Potter*-Film kommt selten allein: Neben der Wii-Version, die wir in der letzten Ausgabe getestet haben, gibt es den Magier auch für unterwegs. Die Zauberwelt wird von Lord Voldemort und seinen Todessern bedroht und Harry Potter will diese mit seinen Freunden aufhalten. Die spannende Geschichte geht in der DS-Version aber etwas unter, da der Spielverlauf mit Minispielen und vielen Suchaufträgen unterbrochen wird. Ihr begebt euch meistens nur von Ort zu Ort, um Gegenstände für Personen einzusammeln. Manchmal erwarten euch Spiele wie Quidditch, Zaubertränke brauen und Zauberduelle, die aber im Vergleich zur Konsolenfassung um einiges schlechter ausgefallen sind. Mit ein paar Berührungen auf dem Touchscreen habt ihr die Spiele schon gewonnen. Zwar wurden der DS-Version drei weitere Minispiele hinzugefügt, doch konnten uns diese wegen der fehlenden Herausforderung nicht überzeugen. Wir hätten darüber hinwegsehen können, wenn die Optik des Spiels ansehnlich gewesen wäre – ist sie aber nicht. Das Spiel wirkt wie eine schlecht zusammengeklebte Collage. Nur der Sound wertet das Spiel ein wenig auf, da euch bekannte Filmmusik erwartet.

DIE WERTUNG DS

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

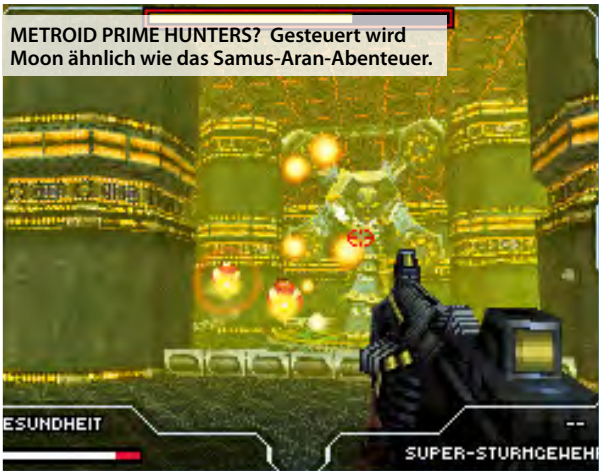
Steuerung: **61** Grafik: **36** Sound: **80**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
50	**50**

FAZIT: Der Charme des Zauberspiels verfliegt wegen der schlechten Grafik und den langweiligen Minispielen schon nach kurzer Zeit.

MONDRALLY Ab und zu begebt ihr euch in einen Mondbuggy, um von einem Level in den andern zu kommen.

METROID PRIME HUNTERS? Gesteuert wird Moon ähnlich wie das Samus-Aran-Abenteuer.



MOON

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Houston, wir haben ein Problem.

Nachdem euch die Entwickler schon in die Anstalt von *Dementium* eingewiesen haben, schießen sie euch nun auf den Mond. Auf dem Erdtrabanten entdecken Wissenschaftler im Jahre 2058 Ruinen unbekannten Ursprungs. Ihr übernehmt die Rolle von Major Kane, um mit etwaigen außerirdischen Bewohnern Kontakt aufzunehmen. Er findet allerdings nur mechanische Wesen vor, die als Teil eines Sicherheitssystems fungieren. Ihr müsst euch mit Feuerkraft wehren. Als Ego-Shooter auf dem DS steuert ihr mit dem unteren Bildschirm die Sicht, mit dem Steuerkreuz bewegt ihr euch und schießen könnt ihr mit dem L-Knopf. In den recht einfach gestalteten Alien-Gängen erwarten euch fliegende Roboter und metallene Spinnen, denen ihr mit Sturmgewehr und futuristischen Feuerwaffen zu Leibe rückt. Mit einer kleinen Drohne kommt ihr in schmale Gänge und Öffnungen, um einfache Schalterrätsel zu lösen. Zwischen den Levels bewegt ihr euch unter anderem in einem bewaffneten Mondbuggy. Die tolle Grafik und der spannende Sound sorgen für eine packende Atmosphäre, die gleich aussehenden Umgebungen und das einfache Spielprinzip holen euch aber wieder in die Realität.

DIE WERTUNG DS

MOON

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Eidos
ENTWICKLER	Renegade Kid
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **79** Grafik: **89** Sound: **82**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
–	**78**

FAZIT: Science-Fiction-Abenteuer mit zukunftsweisender Optik, aber altmodischem Gameplay. Die Atmosphäre stimmt aber.

ICE AGE 3: DIE DINOSAURIER...

Dinosaurier in der Eiszeit? Bietet uns das Spiel zum Film eine logische Erklärung dafür?

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Der dritte Teil des computeranimierten Eiszeitabenteuers läuft zwar schon seit einiger Zeit in den Kinos, wir lassen es uns trotzdem nicht nehmen, der DS-Portierung auf den Säbelzahn zu fühlen. Die Story richtet sich nur vage nach dem Film: Mammut-Baby Peach lauscht der aufregenden Geschichte seiner Geburt, erzählt von Sid. Der kann wie die anderen Figuren im Spiel zwar nicht mit seiner Originalstimme aufwarten, die Dialoge sind aber dennoch gut ins Deutsche übertragen worden. Ihr steuert die meiste Zeit das einäugige Wiesel Buck durch den Dschungel, der unter dem Eis versteckt ist, und spielt unter anderem mit der Dinosaurierdame Rudy Katz und Maus. In den regulären Levels warten Gefahren wie Urzeitschnecken oder Raptoren auf euch. Diese schaltet ihr entweder durch Sprünge oder durch den Wurf einer paläobotanischen Frucht aus. In den Bonuslevels übernehmt ihr zum Beispiel die Rolle von Faultier Sid, der seine adoptierten Dinobabys beschützt. Mit seinem etwas einfach gestrickten Leveldesign und dem niedrigen Schwierigkeitsgrad richtet sich das Spiel an eine junge Zielgruppe. Das heißt aber auch: Ältere Semester brauchen das Ding nicht wirklich.

DIE WERTUNG DS

ICE AGE 3:
DIE DINOSAURIER SIND LOS

GENRE	Jump & Run
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	A2M
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 35 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **80** Grafik: **78** Sound: **75**

MEHRSPIELER: **–** EINZELSPIELER: **70**

FAZIT: DS-Eigenheiten unterstützt Ice Age 3 zwar weniger, dafür bekommen junge Spieler ein Abenteuer mit den Ice-Age-Charakteren.

RAT MAL, WER ZUM ESSEN KOMMT Der Dino-Dame Rudy begegnet ihr öfter – mit der richtigen Strategie haltet ihr sie auf Abstand.

MÄRCHENONKEL Die Geschichte dreht sich um Peachs Geburt, erzählt wird sie von Sid.

TRANSFORMERS: DIE RACHE

Das Robo-Spektakel gibt's in zwei Versionen. Die Überraschung: Beide sind gleich schlecht!

TEXT Florian Hamburger
BILDER N-ZONE

Ganz so wie die *Pokémon Diamant-* und *Perl*-Editionen funktioniert *Transformers* auf dem DS zwar nicht, dennoch könnt ihr euch an der Ladentheke für zwei Versionen entscheiden. Autobots und Decepticons stellen euch vor die Wahl zwischen Gut und Böse. In der Autobots-Edition, die sich spielerisch nicht allzu sehr von der Decepticon-Kampagne unterscheidet, übernehmt ihr die Rolle eines neuen Rekruten und dient fortan unter Optimus Prime. Er ist es auch, der euch Missionen gibt, die ihr auf einer Weltkarte anwählen könnt. Diese fallen aber nicht sehr abwechslungsreich aus. Ob ihr nun Geiseln befreien oder Geschütztürme vernichten sollt, es artet doch immer nur in dumpfes Geballere aus. Immerhin könnt ihr euch auf Knopfdruck in ein Fahrzeug transformieren, mitsamt dem bekannten nostalgischen Soundeffekt. Ein bisschen mehr Abwechslung bringen die anderen Autobots, die ihr in einigen Abschnitten auch steuern dürft. So verwandelt ihr euch schon mal in einen Kampfjet. Leider zeigen sich hier, wie auch im ganzen Spiel, eine vermurkste Steuerung, langweiliges Leveldesign und frustrierende Passagen. Unterm Strich ist nur die Grafik ansprechend.

DIE WERTUNG DS

TRANSFORMERS: DIE RACHE –
AUTOBOTS/DECEPTICONS

GENRE	Action
HERSTELLER	Activision
ENTWICKLER	Vicarious Visions
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **58** Grafik: **78** Sound: **72**

MEHRSPIELER: **51** EINZELSPIELER: **51**

FAZIT: Stupides Robotergeballere ohne viel spielerische Abwechslung mit nerviger Kamera, aber recht schicker Optik.

DÜSENJÄGER In manchen Stages seid ihr getarnt in der Vehikel-Form des entsprechenden Transformers unterwegs.

ZISCH, BUMM, KRACH Die Action kommt nicht zu kurz und ist sogar mit nostalgischen Soundeffekten unterlegt.

7 WONDERS II

Und noch ein Puzzler für den DS, indem ihr sogar die Weltwunder nachbaut!

Wie der Titel bereits vermuten lässt, handelt *7 Wonders II* von den sieben Weltwundern. Diese könnt ihr selbst zusammenbasteln, indem ihr verschiedene Puzzles löst und im Gegenzug Teile erhaltet, die wiederum als Bausteine für eure Wunder dienen. Das Puzzle besteht aus einem Spielfeld, das mit farbigen Runen gefüllt ist. Eure Aufgabe ist es, mit dem Touchpen nebeneinanderliegende Runen zu vertauschen, damit eine Reihe von drei oder mehr gleichfarbigen Steinen gebildet wird. Diese verschwinden daraufhin und ihr kommt dem Ziel – den Schlussstein in die letzte Reihe zu transportieren –, immer näher. Für etwas Abwechslung sorgen Power-ups wie Eis- oder Feuerbälle. Doch leider fehlt es dem Spiel an Langzeitmotivation über das einmalige Durchspielen hinaus. Ebenso vermisst man einen Mehrspielermodus, der zusätzlichen Spielspaß bringen könnte.

DIE WERTUNG DS

7 WONDERS II

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Rondomedia
ENTWICKLER	Mumbo Jumbo
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **75** Grafik: **62** Sound: **58**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **64**

FAZIT: Ein kurzweiliges Puzzlespiel, das seinen witzigen Charme schon nach wenigen Spielstunden verliert.

DER SCHATZ DER DELFINE

Hunde, Katzen, Meerschweine ... Neuerdings umsorgt ihr sogar clevere Meeressäuger!

In dem Puzzle-Spiel macht ihr euch als Tierschützer auf den Weg zur Insel Tirimoa, um die in Gefangenschaft aufgewachsenen Delfine Moa und Tiri an ihr neues Leben in Freiheit zu gewöhnen. Dazu umsorgt ihr sie mit Medizin, Streicheleinheiten und natürlich Futter in Form von kleinen Fischen, die ihr durch ein Minispiel fangt. Mithilfe des linearen Spielablaufs werden gerade jüngere Spieler sehr gut an das Spiel herangeführt und kommen schnell ohne Hilfe auf der Insel zurecht. Bedauerlich ist, dass der technisch mittelmäßige Titel keine Sprachausgabe bietet und die nicht enden wollenden Dialoge der Inselbewohner meistens langweilig inszeniert sind. Das ist der Grund dafür, dass auf Dauer kaum Spannung erzeugt wird und ältere Zocker zudem noch wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades die Lust am Schatz der Delfine verlieren könnten.

DIE WERTUNG DS

DER SCHATZ DER DELFINE

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Tivola
ENTWICKLER	Crenetic
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 40 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1

Steuerung: **67** Grafik: **62** Sound: **54**

MEHRSPIELER: –
EINZELSPIELER: **58**

FAZIT: Jüngere Spieler werden ihren Spaß mit diesem schlichten Puzzler haben. Für ältere Puzzle-Fans eindeutig zu leicht!

CRAZY CIRCUS

Manege frei für die Artisten des verrückten Zirkus! Doch gelingt die DS-Minispiel-Vorstellung?

In *Crazy Circus* werdet ihr unfreiwillig zum Zirkusdirektor, nachdem der Vater eurer Spielfigur aus gesundheitlichen Gründen seinen Zirkus an euch übergeben hat. Im Spiel greift ihr dabei euren (tierischen) Artisten hilfsbereit unter die Arme und übernehmt in respektablen 14 Minispielen die Kontrolle mit eurem Stylus. Mit Clowns veranstaltet ihr beispielsweise eine Tortenschlacht, werft Hufeisen auf ein rotierendes Rad oder absolviert waghalsige Sprünge auf dem Trampolin. Im Story-Modus ist es euer Hauptziel, in den verschiedenen Shows einen gesetzten Highscore zu knacken, um weiterzukommen. Habt ihr Lust auf eine kleine Mehrspieler-Partie, könnt ihr euch zu viert vor dem DS tummeln und nacheinander die verschiedenen Darbietungen absolvieren. Leider bietet das Spiel wenig Abwechslung, sodass man nach nur wenigen Stunden bereits alles gesehen hat.

DIE WERTUNG DS

CRAZY CIRCUS

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	dtp
ENTWICKLER	Farmind Limited
USK-FREIGABE	ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **64** Grafik: **58** Sound: **58**

MEHRSPIELER: **60**
EINZELSPIELER: **58**

FAZIT: Eine anfangs amüsante Minispielsammlung, deren Charme aber schon nach wenigen Spielstunden verfliegt.

CRAZY SCHOOL GAMES

Spaßiger, als mit einem Stück Kreide an der nassen Tafel zu kratzen? Nein!

Früher, als es noch keine Handys und MP3-Player gab, mussten die Schüler ihre Kreativität unter Beweis stellen, um sich ihre Zeit in der Schule zu vertreiben. Meistens fanden sie eine Lösung mit Spielen wie Schiffe versenken, Käsekästchen oder Tic Tac Toe (Drei gewinnt). *Crazy School Games* enthält die genannten Minispiele sowie sieben weitere,mit denen sich viele von uns die langweiligen Schulstunden erleichtert haben. Im Einzelspieler-Modus tretet ihr gegen Highscores oder die K.I. des CPU-Gegners an – im Mehrspieler-Modus zockt ihr die zehn Minispiele gegen bis zu vier Freunde. Doch das macht dank der schlechten Präsentation, dem geringen Umfang und der holprigen Steuerung nur bedingt Spaß. Hier möchte man dazu raten, in der Schule entweder aufzupassen oder sich auf klassischem Wege zu beschäftigen. Einen DS braucht man dazu allerdings nicht.

DIE WERTUNG DS

CRAZY SCHOOL GAMES

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	dtp
ENTWICKLER	Cranberry Production
USK-FREIGABE	Ohne Beschränkung
PREIS	Ca. 30 Euro
TERMIN	Erhältlich
SPIELER	1-4

Steuerung: **54** Grafik: **47** Sound: **56**

MEHRSPIELER: **51**
EINZELSPIELER: **47**

FAZIT: Eine auf Dauer öde Minispielsammlung, die nichts mit den guten Schulspielen gemein hat.

VIDEO AUF DVD

90 N-ZONE EINZELSPIELER-HIT

90 N-ZONE MEHRSPIELER-HIT

EXPLOSION Sequenzen im Anime-Stil erzählen die durchdachte Story.

ROMANTISCHE AUSSICHT Ein stimmungsvolles Bild für Abenteuerer.

STYLING Rüstet ihr ein Accessoire aus, seht ihr das auch im Spiel. Das ist neu!

DRAGON QUEST IX: HOSHIZORA NO MAMORIBITO

Hat sich das Warten der Fans gelohnt?

FAKTEN

- Charakter-Design von Manga-Künstler Akira Toriyama
- Neunter Teil der erfolgreichen RPG-Reihe aus Japan, …
- … zum ersten Mal DS-exklusiv
- Editor für Charaktere und Begleiter
- Cel-Shading-Look
- Keine Zufallskämpfe
- Mit Buttons und Touchscreen steuerbar

TEXT
Florian Hamburger
LAYOUT
Arne Söntgerath
BILDER
N-ZONE

Wenn ihr noch nie was von *Dragon Quest* gehört habt, muss das nicht unbedingt an euch liegen: Obwohl die Rollenspielserie aus Japan in den letzten Jahren etwas Fuß im Westen fassen konnte, ist sie vielen Zockern immer noch kein Begriff. In ihrem Heimatland hingegen ist die Reihe beliebter als die hauseigene Konkurrenz in Form von *Final Fantasy*. Doch im Westen – vor allem in Europa – ist lange kein *Dragon Quest*-Spiel offiziell erschienen. Erst mit dem achten Teil für die PlayStation 2 – Untertitel: *Die Reise des verwunschenen Königs* – debütierte die Serie 2006 zum ersten Mal bei uns. Die durchweg positiven Kritiken warfen dem Spiel trotz der wunderschönen Grafik und den ausgearbeiteten Charakteren ein Festhalten an traditionell japanischen Rollenspielelementen vor. Im Fokus: Die ermüdenden und teilweise nervigen Zufallskämpfe. Doch haben sich die Entwickler die Kritik zu Herzen genommen und präsentieren uns ein nahezu perfektes Japan-RPG, das sich nicht scheut, sinnvolle Errungenschaften westlicher Rollenspiele zu übernehmen.

GEFALLENER ENGEL

Zunächst einmal ungewohnt für ein Rollenspiel aus dem fernen Osten: Ihr erstellt euren Hauptcharakter selbst. Natürlich habt ihr dabei nicht so viele Entscheidungsfreiheiten wie bei westlichen RPGs à la *Elder Scrolls* oder *Mass Effect*. Aber immerhin dürft ihr Geschlecht, Haare, Gesicht und Körperbau in gewissem Maße euren Vorstellungen anpassen. Natürlich geht das immer konform mit dem Charakterdesign von Akira Toriyama, den Fans von der *Dragon Ball*-Serie her kennen. Habt ihr eurem virtuellen Kind zuletzt noch einen Namen verpasst, wirft euch das Spiel direkt in die ausgearbeitete Welt von *Dragon Quest IX*. Der Untertitel der japanischen Version lautet in etwa „Die Beschützer des Sternenhimmels" und genau das seid ihr auch: Ein Schutz-

ENGEL Zu Beginn des Spiels seid ihr noch als Schutzengel in einem kleinen Dorf unterwegs.

DIE FANTASTISCHEN VIER Hier unsere selbst erstellte Kampftruppe. Das Abendrot verrät den Tag-Nacht-Wechsel.

engel, der in der Welt der Engel beheimatet ist. Eure Aufgabe ist es, durch die Welt der Menschen zu reisen und ihnen bei ihren großen und kleinen Wehwehchen zur Hand zu gehen. Die Menschen sehen euch zwar nicht, doch sie wissen, dass ihr da seid. Habt ihr euch ihren Dank in Form eines kleinen Gebets gesichert, erhaltet ihr eine Sternenaura – den Beweis dafür, dass ihr gute Taten vollbringt. Zurück in der Welt der Engel, geht ihr zum Weltenbaum, der im Zentrum der Engelsheimat thront, um ihm die Sternenaura zu bringen. Je mehr ihr sammelt, desto schneller reift die Frucht des Baumes. In der Legende heißt es, dass eine himmlische Arche erscheint und die Engel in das Land der Götter bringt, sobald die Frucht reif ist. Doch als der große Tag endlich da ist, läuft alles etwas anders ab: Die Arche (die klar einem Zug ähnelt) erscheint und … explodiert vor euren Augen. Ohne jegliche Erinnerung wacht ihr in einem kleinen Dorf auf, ohne eure markanten Flügel und den leuchtenden heiligen Ring über eurem Kopf.

TRADITIONSBRUCH?

Fortan lotst ihr euren gefallenen Engel durch die riesige Welt von *Dragon Quest*, trefft dabei auf liebevoll gestaltete Charaktere, erfahrt deren Geschichte und geht vor allem Hinweisen nach, die euren Unfall betreffen. Dazwischen stellen sich euch natürlich wie gewohnt eine Menge verschiedenster Monster in den Weg. Und hier zeigt sich die nächste Neuerung: Es gibt keine Zufallskämpfe mehr! Alle Gegner sind klar in der Umgebung zu erkennen und ihr landet letztendlich nur im Kampfbildschirm, wenn ihr einen der Plagegeister berührt. In den Kämpfen gibt sich *Dragon Quest* traditionsbewusst: Hier geht's rundenbasiert zur Sache. Ihr habt in der Offensive die Wahl zwischen normalem Angriff, magischen Attacken und speziellen Fähigkeiten, die ihr im Laufe des Abenteuers ansammelt, indem ihr in Kämpfen erworbene Skill-Points auf verschiedene Attribute verteilt. Natürlich seid ihr nicht nur alleine unterwegs: in der Regel begleiten euch bis zu drei Partymitglieder. Doch auch hier wagt *Dragon Quest IX* den nächsten Schritt und kommt fast ins Stolpern: Nachdem ihr eine Weile gespielt habt, dürft ihr euch in einer Schenke eure Truppe selbst zusammenbasteln, ganz so wie euren eigenen Hauptcharakter. Das ist dann doch etwas zu viel des Guten, weil man zu seiner Party überhaupt keine Verbindung aufbauen kann. Alle eure Partymitglieder sind stumme Stangenware. Dass ihr sie teilweise selbst gestalten könnt, hilft da nicht viel.

DRACHE IM GLÜCK

Zum Glück sind die Nichtspielerfiguren allesamt genauso herzlich ausgearbeitet, wie man es gewohnt ist – immer mit einer nachvollziehbaren Hintergrundgeschichte, die euch mit der *Dragon Quest*-Welt eins werden lässt. Daran hat aber auch die Technik ihren Anteil, vor allem die Grafik. In einem schönen Cel-Shading-Stil präsentiert sich die Draconen-Legende als eines der optisch ansprechendsten DS-Spiele. Die Figuren strotzen nur so vor Details. Erwähnenswert: Zieht ihr euren Charakteren neue Ausrüstungsgegenstände über, seht ihr die Veränderung auch im Spiel selbst. Die Gegner sind wie immer von liebevoll über skurril bis furchterregend designt. Fantasievoller geht's kaum. Auch die Musik trägt mit vielen schönen Melodien zur durchweg positiven Stimmung bei.

GESCHAFFT Auch ein einfaches Quest-System hat es ins Spiel geschafft!

ENTSCHEIDUNGEN Erstellt euch zum ersten Mal euren Protagonisten selbst.

BRUTZEL Frei wählbare Berufsklassen wie der Magier können den Gegnern Feuer unter dem Hintern machen.

FANTASIEVOLL Das Gegner-Design ist so skurril wie immer. Wo sonst kämpft ihr gegen Schleimtropfen und Schleckschnecken?

DIE MEINUNG

FLORIAN HAMBURGER:
Vom Vorgänger auf der PlayStation 2 war ich schon komplett verzaubert. Der neueste Teil für den DS befindet sich auf dem gleichen, sehr hohen Niveau. Eine Aufwertung erfährt Dragon Quest IX durch die Abschaffung der leidigen Zufallskämpfe, eine kleine Abwertung durch die uninteressanten Charaktere, die ihr selbst steuert. Das gleicht sich in etwa aus. Solltet ihr mit dem Gedanken spielen, euch die japanische Version zu importieren: Dazu würde ich euch nur dann raten, wenn ihr des Japanischen mächtig seid. Ein bisschen mehr als die Grundkenntnisse sollten es schon sein. Ihr braucht euch dann nur ein Wörterbuch zu schnappen und los geht das Rollenspiel-Vergnügen.

DIE WERTUNG DS

DRAGON QUEST IX:
HOSHIZORA NO MAMORIBITO

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Square Enix
ENTWICKLER	Level 5
SPRACHE	Japanisch
SPRACHBARRIERE	Hoch
EUROPA-TERMIN	Unbekannt
SPIELER	1 (4 über WiFi-Connection)

\+ Wunderschöne Anime-Grafik
\+ Keine Zufallskämpfe
\+ Interessante Story
\- Selbst erstellte Charaktere zu austauschbar

Steuerung: **88** Grafik: **90** Sound: **89**

MEHRSPIELER	EINZELSPIELER
90	**90**

FAZIT: Wunderschön gemachtes Japan-RPG, das den Mut hat, in vielen Dingen etwas Neues zu wagen – mit überragendem Erfolg!

BLICK NACH JAPAN

Sebastian Stange kommentiert.

EINE TODSICHERE WETTE

In der letzten Ausgabe habe ich noch gewettet, dass sich *Dragon Quest IX* binnen weniger Wochen über eine Million Mal verkauft. Ich hatte zwar Recht, dennoch lag ich daneben. Ich hätte nämlich auch wetten können, dass sich das Spiel binnen zweier Tage mehr als 2 Millionen Mal verkauft. So war das nämlich. Nebenher kurbelte das Rollenspiel die DS-Verkäufe ordentlich an. Doch bei aller Euphorie gibt es auch negative Stimmen. Denn der Großteil der Käufer glaubte, man könnte den Koop-Modus von *Dragon Quest IX* auch online via Nintendo-WiFi-Connection spielen. Das ist jedoch nur möglich, wenn sich die Spieler wirklich zusammenfinden und per Ad-hoc-Verbindung miteinander zocken. Und was tun japanische Zocker, wenn sie sich geprellt fühlen? Sie motzen! Und zwar auf der japanischen Webseite des Versandhandels Amazon, wo es negative Bewertungen hagelte. Satte 245 Mal wurde das Spiel dort mit der niedrigsten Wertung von einem Stern versehen. Aber das ändert nichts am enormen Erfolg des DS-Spiels, dessen Verkaufsstart wie kein anderer zelebriert wurde. *Dragon Quest IX* war zu Gast in Fernsehshows, wurde mit Plakaten und auf Videoleinwänden beworben und sicherte sich dadurch bereits 2 Millionen Vorbesteller. Unglaublich! Und die Tatsache, dass bis zu vier Spieler gemeinsam zocken können, dürfte genügend Gruppenzwang erzeugen, damit jeder im Freundeskreis dazugehören will. Ich bin jedenfalls froh, dass das Spiel erschienen ist und einen derart fulminanten Start hingelegt hat. Jetzt bleibt noch *Monster Hunter 3* für Wii, das nach unserer Heftabgabe erscheint. Ich wette, da werden eine Million Spiele binnen vier Tagen verkauft.

NEWS-TICKER

+++ DS AUF HÖHENFLUG Seit dem Release von *Dragon Quest IX* führt Nintendos DS die Hardware-Verkäufe in Japan klar an. Auch zwei Wochen nach Erscheinen des heiß ersehnten Rollenspiels verkauft sich Nintendos Handheld deutlich öfter als alle anderen Konsolen zusammen.

+++ KINGDOM HEARTS MANGA Das DS-Rollenspiel *Kingdom Hearts 358/2 Days* kommt in Japan super an. Da wundert es nicht, dass dazu prompt ein Manga erscheint. Dieser klärt über die Hintergründe der komplexen Story auf. Hoffentlich erscheint der Comic auch bei uns zum Release des Spiels!

TINGLE'S BALLOON TRIP OF LOVE

Zauberer von Oz trifft nervigen grünen Gnom

Nachdem Tingle bereits ein eigenes DS-Spiel bekam – In *Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland* drehte sich alles um das Scheffeln von Rubinen – kommt nun Liebe ins Spiel. Die Story ist absurd: Ihr bekommt ein Buch in die Hände, das Tipps zum Erobern von schönen Frauen verspricht. Doch ihr werdet in die Seiten gesaugt und erwacht als Tingle in einer Zauberwelt. Dort trefft ihr auf einen Löwen, eine Blechfrau sowie eine Vogelscheuche und erfahrt, wie ihr wieder aus der Misere herauskommt. Ihr müsst mit der Prinzessin tanzen! Bis das gelingt, müsst ihr skurrile Abenteuer bestehen, Minispiele absolvieren und die Herzen verschiedener Damen erobern. Das ist mega-kurios, sieht toll aus und kommt leider bislang nur in Japan. Wer weiß, vielleicht beweist Nintendo ja selbst Herz und bringt das Spiel irgendwann auch bei uns! **(sst)**

LIEBESTOLL Im ersten DS-Spiel war Tingle noch auf Geld aus, nun sucht er die Liebe.

KNALLBUNT Das Spiel ist extrem bunt und schrill inszeniert. Das ist Japano-Nonsens pur!

DS | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Nintendo **Termin:** August 2009 (Japan)

BESUCH VOM SPECTROBES-PAPA

Der Producer von Disneys Monster-Sammel-Spiel besuchte die Redaktion.

Besuch ist immer eine schöne Sache, vor allem wenn er ein spannendes Spiel in der Tasche hat. Kurz vor Redaktionsschluss schaute Kentaro Hisai vorbei und präsentierte uns *Spectrobes: Der Ursprung* für Wii. Der Produzent des Spiels war bester Dinge, hatte einen riesigen Ordner mit tollen Konzeptzeichnungen an Bord und scherzte sogar ein wenig. Als er die beeindruckende Mähne von Praktikant Pascal sah, meinte er trocken: „Hey, wir haben denselben Friseur!" Natürlich durften wir die Wii-Version ausführlich anzocken und erfuhren, dass das Spiel ausnahmsweise nicht zuerst in Japan und Monate später in Europa erscheint. Diesmal müssen die Japaner warten. Mehr zum Spiel lest ihr im nächsten Heft! **(sst)**

SUPER STIMMUNG Hisai-san war bei der Präsentation seines Spiels bester Laune.

DETAILREICH Auf der Wii seht ihr die Spectrobes-Monster endlich in voller Pracht!

Wii | ACTION-ADVENTURE | Hersteller: Disney Interactive **Termin:** Herbst 2009

JAPAN-CHARTS

Platz	Monat	Titel	Plattform
1	NEU	Dragon Quest IX	DS
2	NEU	Wii Sports Resort	Wii
3	NEU	Tomodachi Collection	DS
4	2	Kingdom Hearts 358/2 Days	DS
5	NEU	Wii Fit	Wii

ZEIGT DOC LOUIS, WIE GUT IHR BOXEN KÖNNT!

Der Trainer aus Punch-Out!! kommt für amerikanische Mitglieder des Club Nintendo ins Spiel. Und zwar als Boxgegner!

Na solch ein Zufall! Da schwärmt Christoph in seiner Kolumne gerade erst, wie gut die Prämien des US-Club-Nintendo sind und schwupps – schon heben die Amis erneut die Messlatte. Platin-Mitglieder haben bis 11. August die Wahl zwischen zwei Hammer-Prämien. Sie können eine Mario-Mütze oder aber *Doc Louis's Punch-Out!!* wählen. Letzteres ist nicht etwa ein Add-on für Nintendos launiges Boxspiel, sondern ein eigenständiges Downloadspiel – sozusagen eine exklusive Demo-Version von *Punch-Out!!*. Der Haken an der Sache: US-Spieler müssen sich zwar schnell entscheiden, da die Prämie nur kurze Zeit angeboten wird, doch erst im November wird das Spiel zum Download bereitstehen. Wie nervig! Dann ist die Mario-Mütze vielleicht doch eine bessere Idee, die dürfte nicht so lange auf sich warten lassen. Noch viel nerviger ist allerdings, dass es momentan keinerlei Anzeichen dafür gibt, dass das Game auch als Prämie für deutsche Club-Nintendo-Mitglieder verfügbar sein wird. Uns bleibt – zumindest zum Redaktionsschluss – nur die doofe Wii-Fit-Matte. Unser Vorschlag: Schreibt Nintendo – die Adresse findet ihr in der Anleitung jedes Nintendo-Spiels – doch mal, dass ihr auch gern solche Prämien bekommen würdet. Früher oder später muss man doch ein Einsehen haben! **(sst)**

FRECHER SCHÜLER Wer hätte gedacht, dass ihr euren guten alten Boxlehrer derart vertrimmen könnt? Immerhin hat Doc Luis viele virtuelle Jahre Box-Erfahrung.

GEGENANGRIFF Wer weiß – vielleicht entpuppt sich der gute alte Doc sogar als harter Gegner? Zu schade, dass das Spiel erst im November und nur in den USA erscheint.

WII | **SPORTSPIEL** | **Hersteller:** Nintendo **Termin:** November 2009 (USA)

AKTUELLES AUS DEN USA

Christoph Kraus berichtet.

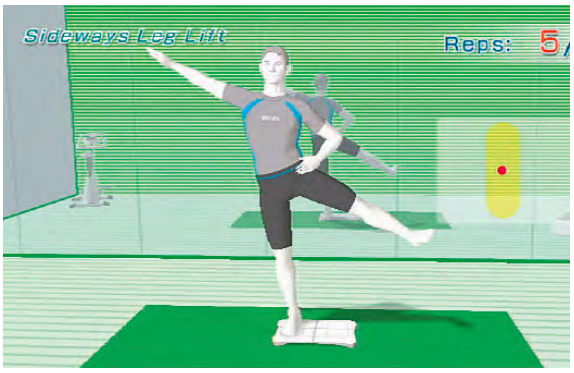
ALLE IN EINEM BOOT
Wer mal eben auf die amerikanische Nintendo-Website surft, der stellt rasch fest: Das sieht alles gleich aus! Überall dieselben lustigen Leute, die mit einer Wii-FB lachend vor dem Sofa hampeln. Überall der Hinweis auf die Benutzung der Gummi-Hüllen. Überall dasselbe, graue Nintendo-Logo, das Seriosität und Vertrautheit vermitteln soll. Und überall dieselben Spiele, die beworben werden. Wo Nintendo früher gerne ein Dreivierteljahr gewartet hat, bis die Lokalisierung eines Snowboard-Spiels abgeschlossen war, das man naturgemäß nur im Winter verkaufen kann, geht heute alles schneller. Aktuelles Beispiel: *Wii Sports Resort* ist innerhalb weniger Tage auf allen Kontinenten auf Platz 1 der Hitlisten gewandert. Selbst wenn Entwickler in unsere Redaktion kommen und ihr neuestes Spiel vorführen – wie etwa bei *Spectrobes: Der Ursprung* – wundern wir uns häufig, dass die Bildschirmtexte bereits ins Deutsche übersetzt sind. Noch krasser: Europäer werden oft genug bevorzugt, was die Veröffentlichungstermine betrifft. Das weckt in mir ein Gefühl der Genugtuung, denn lange Zeit fühlte ich mich als Nintendo-Fan zweiter Klasse, sozusagen als fünftes Rad am – Achtung, jetzt kommt ein seltsam klingendes Wort! – *Mario Kart*-Kart. Nur in einer Hinsicht sind uns die Amis voraus: Im US-Club-Nintendo gibt es Spielehüllen, Game & Watch Collections, Hanafuda-Karten – und bei uns zum Zeitpunkt der Recherche nur eine olle Wii Fit-Matte. Doof.

NEWS-TICKER

+++ UFC FÜR Wii Mit den PS3- und 360-Fassungen des Kampfsportspiels *UFC 2009: Undisputed* hat THQ einen Volltreffer gelandet. Mehr als 3 Millionen Exemplare verkaufte man bisher. Das ist Grund genug, die Serie zukünftig auch auf Handhelds und die Wii zu bringen, wie THQ jüngst ankündigte.

+++ DEAD SPACE WIRD VERFILMT In Hollywood laufen die Planungen für einen Kinofilm auf Basis der *Dead Space*-Spiele. Als Regisseur ist D.J. Caruso im Gespräch, der bereits mit dem Thriller *Disturbia* zeigen konnte, dass er sich auf Spannungskino versteht.

USA-CHARTS



Platz	Monat	Titel	Plattform
1	16	Wii Fit	Wii
2	13	Mario Kart Wii	Wii
3	2	EA Sports Active	Wii
4	2	Tiger Woods PGA Tour 10	Wii
5	4	Pokémon Platin	DS

RAZER MORAY PLUS

Nicht schon wieder ein Kopfhörer für den DS! ... waren unsere Gedanken, als der Razer Moray Plus in der Redaktion landete. Skeptisch packten wir den Kopfhörer aus und waren sehr erstaunt, als wir ein Headset in den Händen hielten. Das Staunen ging aber noch weiter: Dem Headset liegen Adapter für den DS, PC und die PSP sowie eine kleine Tragetasche bei. Die qualitativ hochwertig verarbeiteten Ohrstöpsel liefern einen hervorragenden Sound mit Geräuschisolierung und einem verstärkten Bass. Das eingebaute Mikrofon gibt eure Stimme sehr gut wieder und nimmt keine störenden Geräusche auf. Falls ihr das Headset auch am PC benutzen möchtet, noch keine Kopfhörer für den DS oder das Geld für das sehr gute Produkt übrig habt, lohnt sich der Kauf auf jeden Fall.

DIE WERTUNG

TYP	Kopfhörer
HERSTELLER	Razer
WEB	www.razerzone.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 55 Euro
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Gute Soundqualität
- \+ Adapter für PSP, PC und DS
- \+ Eingebautes Mikro
- − Hoher Preis

WERTUNG ●●●●○

FAZIT: Mit dem Razer Moray Plus erhaltet ihr ein gutes Headset mit hervorragender Soundqualität und einem leistungsstarkem Mikro.

NCG JOG

Für mehr Bewegung vor dem heimischen TV sorgen nicht nur Fitnessspiele wie *Wii Fit* oder *EA Sports Active,* sondern neuerdings auch jOG. Das kleine Plastikzubehör befestigt ihr an eurem Gürtel, steckt das Nunchuk-Kabel in die entsprechende Öffnung und das jOG-Kabel in die Wii-FB-Buchse. Spielt ihr nun ein Spiel wie beispielsweise *No More Heroes*, müsst ihr auf der Stelle laufen, damit der Nunchuk aktiviert wird und ihr die Spielfigur durch die Umgebung lenken könnt. Solange ihr euch nicht bewegt, tut dies euer Charakter auch nicht. Zwar funktioniert jOG einwandfrei, doch stellt sich zwangsläufig die Frage, ob man das Teil denn wirklich braucht? Wer fit sein möchte, wagt sich eher an die genannten Fitnessspiele oder geht gleich ins Fitnessstudio. Wer sich damit aber absolut nicht anfreunden kann, kann jOG durchaus eine Chance geben, um spielend in Form zu bleiben.

DIE WERTUNG

TYP	Div. Zubehör
HERSTELLER	NCG
WEB	www.newconceptgaming.com
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 36 Euro
PREIS/LEISTUNG	Gut

- \+ Originelles Zubehör
- \+ Mit vielen Spielen kompatibel
- \+ Mit Kalorien- und Schrittzähler
- − Auf Dauer zu anstrengend

WERTUNG ●●●○○

FAZIT: Eine nette Idee, aber für actionlastige Spiele ist das ständige Gelaufe schon nach kurzer Zeit viel zu anstrengend.

BIG BEN SOCCER PACK ST. PAULI

Pünktlich zum Start der Fußballsaison könnt ihr euren DS und DSi dank der Soccer Packs aus dem Hause BigBen mit Wappen und Farben eures Lieblingsfußballvereins verschönern. Wir haben uns die St.-Pauli-Ausführung geschnappt und diese auf Herz und Nieren geprüft. Das Set enthält eine qualitativ nicht vollends überzeugende Tragetasche, die mit dem entsprechenden Totenkopf-Motiv verziert ist, sowie einige Bildschirmschutzfolien, zwei Stifte, drei Spielehüllen und einen Halstragegurt, die ebenfalls im St.-Pauli-Stil gehalten sind. Leider bröckeln nach längerem Gebrauch die Logos stellenweise ab. Darüber hinaus vermissen wir die in den meisten Sets enthaltenen Ladekabel und Kopfhörer, was aber beim fairen Preis von circa 15 Euro nicht wirklich bemängelt werden kann. Wahre Fußball-Fans kommen trotzdem nicht um die für St. Pauli, Dortmund, Schalke, Wolfsburg, Hamburg und Aachen erhältlichen Soccer Packs herum.

DIE WERTUNG

TYP	Zubehör-Set
HERSTELLER	Big Ben
WEB	www.bigben.eu
TERMIN	Erhältlich
PREIS	Ca. 15 Euro
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend

- \+ Für DS und DSi
- − Billige Verarbeitung
- − Geringer Umfang
- − Nur für Fans

WERTUNG ●●○○○

FAZIT: Für Fans ein nettes Zubehörset, doch alle anderen sollten sich ein qualitativ hochwertigeres Service-Paket suchen.

WiiWARE & DSiWARE: 3... 2... 1... MEINS!

So schnell wurden Spiele noch nie frei Haus geliefert! Doch was gibt es alles im Wii- und DSi-Shop-Kanal? Wir stellen die besten Geheimtipps vor und beleuchten Hintergründe.

TEXT
Christoph Kraus, Sandra Friedrichs
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

ACHTUNG, ABZOCKE!

Lockangebote gibt es nicht nur im Supermarkt, sondern auch im Wii-Shop-Kanal. Wir mahnen und warnen!

Liebe Spieleentwickler, wenn ihr den Kragen nicht voll bekommt, dann bewerbt euch lieber bei einem TV-Gewinnspiel-Abzock-Sender, als Software für WiiWare bereitzustellen! Und liebe Spieler, bitte straft die Gewinngier der Entwickler durch konsequente Nichtbeachtung ab – nur so ist es möglich, dem Geschäftsgebaren Widerstand zu leisten. Irgendwann merkt selbst der letzte Geldmacher, dass seine Rechnung nicht aufgeht. Aktueller Fall: *Space Invaders Get Even*. Das WiiWare-Ballerspiel bietet eigentlich eine witzige Spielmechanik und eine großen Portion Nostalgie-Charme, aber das Preismodell ist schlichtweg skandalös. 500 Nintendo Points berappt man für zwei Levels und einen Boss. Mit allem ist man binnen einer Viertelstunde durch – danach bleibt nur noch die Aussicht auf weitere Levels und Endgegner. Wer also das Spiel in seiner vollen Länge zocken möchte, investiert stolze 2.000 Points, was zwanzig Euro entspricht. Bei *Final Fantasy IV: The After Years* hält Square Enix die Hand sogar noch weiter auf: 37 Euro beträgt hier die Summe, die ihr reinsteckt, um das komplette Rollenspiel herunterzuladen: 800 Points sind für die erste Episode sowie die drei letzten Kapitel zu berappen, die weiteren kosten jeweils 300 Punkte. Unser Leser Stephan Moser äußert auch am Preismodell des SquareEnix-Downloads *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* heftige Kritik: „Dieses Spiel ist zwar mit 1.000 Points billiger als der Vorgänger *My Life as a King*, welches 1.500 kostet, aber wenn man sämtliche Zusatzinhalte laden will, ist es sogar teurer als Games im Handel, denn es kostet 6.900 Points, was 69 Euro macht."

GESCHENKT ZU TEUER

Mieser als mies: Diesen Extrakasten lesen bitte nur diejenigen, die über eine große Leidensfähigkeit verfügen! Denn die nachfolgend vorgestellten WiiWare- und DSi-Programme braucht kein Mensch.

3. MARIO- & ANIMAL-CROSSING-ZUBEHÖR

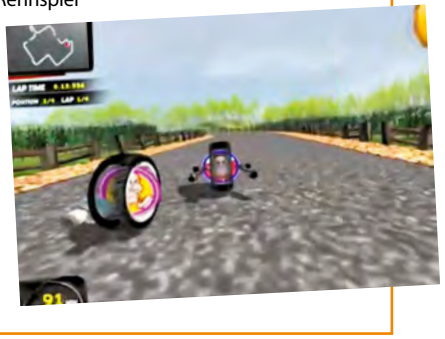
Für gewöhnlich ist ein Wecker dazu da, um zu wecken. Die Sekundärfunktion nennt sich schlicht und ergreifend „Uhrzeit anzeigen". Der Nintendo DSi beherrscht vom Start weg mühelos beides. Irgendein cleverer Mensch bei Nintendo muss sich nun gedacht haben, dass die integrierte DSi-Alarmuhr für *Mario-* und *Animal Crossing*-Fans zu wenig ist. Also wurde flott ein Programm entwickelt, das exakt diese Funktionen bietet. Der Nintendo DS wird zwar zunehmend als Allround-Begleiter beworben, aber diese Tools braucht nun wirklich kein Mensch.

2. BEER PONG: FRAT PARTY GAMES

Wieviel Bier ist nötig, um so manches WiiWare-Spiel erträglich zu machen? Im Falle von *Beer Pong: Frat Party Games* sind zwei Sixpacks noch zu wenig. Das Spiel ist nur aus einem ganz bestimmten Grund erwähnenswert: Es hat eine Vielzahl von Veränderungen durchgemacht. Ursprünglich sollte es nämlich als Vollpreisspiel in den Handel kommen. Weil die Entwicklung für WiiWare wohl aber überraschend günstig ist, entschieden sich die Entwickler anders. Und schließlich musste der Titel für den amerikanischen Markt aufgrund massiver Protestes von Anti-Alkohol-Organisationen auch noch geändert werden: *Pong Toss* heißt das miese Trinkspielchen in den USA. Ziel ist es übrigens, eine Kugel mittels Schwungholen in aufgestellte Becher zu werfen. Na dann: Prost und gute Nacht!

1. SPOGS RACING

Bunte Pappscheiben, sogenannte POGs, waren in den Neunzigern extrem beliebt. Unter Verwendung eines dicken, metallenen „Slammers" ließen sich die Chips umwerfen, sodass hoffentlich der ganze Stapel mit umgedrehtem Bild auf dem Boden landete. Das gab dann einen Punkt. Mit dieser Spielidee hat *SPOGS Racing* allerdings nichts gemein. Die Entwickler von 2DX programmierten stattdessen ein mieses Rennspiel seelenlos herunter, das in keiner Sekunde überzeugt: Das Streckendesign ist lieblos, die Geschwindigkeit unter aller Kanone und der notorische Gummiband-Effekt tötet auch den letzten Spaßfunken ab. Ein Fall für die Tonne!



DSiWARE

Animal Crossing-Taschenrechner	Anwendung	1	200	Schluss jetzt mit solchen Gimmicks! Nicht für zwei Euro!
Animal Crossing-Uhr	Anwendung	1	200	Geschenkt würden wir's ja nehmen, aber das KOSTET etwas?
Art Style: KUBOS	Puzzle	1	500	Ein grandioses Puzzlespiel für euren DSi.
Art Style: Picopict	Puzzle	1	500	Puzzeln macht Spaß, auch mit diesem Spiel.
Art Style: Code	Puzzle	1-2	500	Macht Lust auf mehr Puzzleeinheiten.
Art Style: AQUITE	Puzzle	1	500	Mit diesem Spiel habt ihr das beste Puzzlespiel auf eurem DSI.
Asphalt 4: Elite Racing	Sport	1-4	800	Need for Speed für wenig Geld und mit einer guten Umsetzung.
Dr. Mario für zwischendurch	Puzzle	1	500	Mario ist immer gut, auch für euren DSi.
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für zwischendurch: Zahlenlogik	Lernspiel	1	800	Neue Rätsel fordern euren Grips. Ein starkes Programm, den DS-Titeln ebenbürtig.
Gehirntraining	Puzzle	1	200	Ein billiger Abklatsch des originalen Gehirn-Joggings.
Know How der Zauberkunst für zwischendurch: Die Magie der Gedanken	Zaubertrick	1	200	Ebenso wie für die übrigen Know-how-Tricks gilt: Taugt nur für eine kurze Vorstellung!
Know How der Zauberkunst für zwischendurch: Psychoanalyse	Zaubertrick	1	200	Psychoanalysen überlassen wir doch lieber unserem Seelenklempner.
Know How der Zauberkunst für zwischendurch: Das magische Gesicht	Zaubertrick	1	200	Gezaubert wird in Hogwarts, nicht auf dem DSi!
Mario-Taschenrechner	Anwendung	1	200	Plus, Minus, Mal, Geteilt. Das ist zu wenig für zwei Euro!
Mario Uhr	Anwendung	1	200	Siehe Kommentar zur Animal-Crossing-Uhr: Blödsinn.
Mixed Messages	Puzzle	2-21	500	Wird als Partyspiel für bis zu 21 Spieler beworben, ist aber kaum mehr als PictoChat.
Nintendo DSi Browser	Lernspiel	1	Kostenlos	Für umsonst nehmen wir alles, auch einen guten Browser.
Papierflieger	Action	1-2	200	Erinnert uns an die Schulzeit und dort waren die Papierflieger-Spiele um einiges lustiger.
Pop Star: Dein Weg zum Ruhm	Simulation	1-4	800	Gibt es denn nicht schong genug Castingshows, in denen die Kinder berühmt werden können?
Puzzle League für zwischendurch	Puzzle	1	500	Was soll man dazu sagen? Eine gut gemachte Umsetzung des Knobel-Klassikers!
Pyoro	Action	1	200	Samen sammeln mit einem Vogel macht unglaublich viel Spaß.
Real Football 2009	Sport	1-4	800	ECHTES Fußball? Eher ein langweiliges und durchschnittliches Regionalligaspiel.
Sudoku 150! For Challengers	Puzzle	1	500	Ganz nett für zwischendurch und fordert selbst eingefleischte Sudoku-Fans.
Sudoku 50! For Beginners	Puzzle	1	200	Für Anfänger ein guter Einstieg in die Sudoku-Rätselei.
WarioWare: Snapped!	Action	1-2	500	Eine lustige Minispielsammlung, welche die DSi-Kamera ausnutzt.
Final Fantasy IV The After Years	RPG	1-4	800	Eine typisch geniale *Final Fantasy*-Story. Muss für Fans, aber Achtung: Es wird teuer!
Fish Em All	Action	1-2	800	Belangloses Angelspielchen mit typischer Wii-Steuerung. Na jaaa …
FUN! FUN! Minigolf	Golf	1-4	900	Wo ist denn der Spaß bei diesem Spiel? Wir haben ihn nicht gefunden.
Gehirntraining	Puzzle	1-4	1000	Ein ordentliches Denkspiel, kommt aber nicht an das originale Gehirnjogging heran.
Gradius Rebirth	Action	1	600	Konami hat's raus, wie man gute Shooter inszeniert. Ein Faible fürs Genre wird empfohlen.

DAS KONAMI-TRIO

Eigentlich war diese Reportage schon fertig. Dann schickte uns Konami eine Disc mit spielbaren Versionen vielversprechender WiiWare-Spiele. Also alles nochmal neu sortiert … voilà!

DRIIFT MANIA

Ein gutes Rennspiel sollte einen Mehrspieler-Modus besitzen. *Driift Mania* erfüllt dieses Kriterium, aber was versteht ihr unter einem guten Multiplayer? Nur zu zweit oder zu viert vor der Wii zu sitzen und mit den optisch süßen, kleinen Autos auf den Strecken entlangzufahren, wäre doch zu normal. Deswegen hat sich Konami etwas Besonderes für die Gamer ausgedacht: Ihr könnt zu acht gegeneinander fahren und beweisen, wer der beste Raser ist. Die vier Umgebungen (etwa Wüste und Stadt) beinhalten jeweils drei Rennstrecken. Mit quergehaltener Wii-FB, dem Nunchuk oder dem Classic Controller steuert ihr die Rennautos, die von einem Sportwagen bis hin zu kleinen Trucks reichen. Zwar braucht ihr für die Spielsteuerung ein wenig Übung, doch danach könnt ihr euch an einem witzigen Rennspiel in der Vogelperspektive erfreuen. Wir finden die geforderten 1.000 Nintendo Points aber trotz des großen Mehrspieler-Modus etwas zu happig, da es den Strecken an Abwechslung und Herausforderung mangelt.

GRADIUS REBIRTH

Die Nostalgie ergreift die gesamte Redaktion. Mit feuchten Augen betrachten wir *Gradius ReBirth* und erinnern uns dabei an unseren ersten 2D-Shooter. Die etwas aufgepeppte Retro-Optik und die passende Old-School-Musik verstärken unseren Weiterspiel-Drang. Doch schnell stellen wir fest: Das Spiel ist erwartungsgemäß, wie in alten Zeiten, extrem schwer. *Gradius ReBirth* behält das altbekannte Power-up- Prinzip bei: bestimmte Gegner hinterlassen Items, die ihr sammeln und im richtigen Moment in Waffen und Upgrades umwandeln könnt. Aus den späteren Teilen hat man die Möglichkeit übernommen, sich am Anfang des Spiels eine bestimmte Power-up-Reihenfolge für sein Schiff auszusuchen. So erhaltet ihr zum Beispiel die Missiles vor dem Laser. Das Spiel bleibt aber hart. Ganz gemein wird es bei den Endgegnern, die euch durch den hohen Schwierigkeitsgrad zur Weißglut bringen werden. Leider könnt ihr euch nur alleine vor der Wii ärgern, da ein Mehrspieler-Modus fehlt. Wer aber viel Geduld und starke Nerven mitbringt, sollte *Gradius ReBirth* ausprobieren und wird dabei auf jeden Fall seinen Spaß haben.

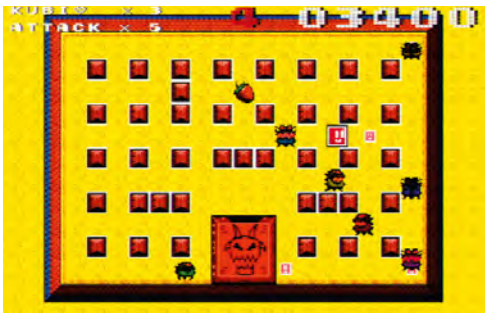
CONTRA REBIRTH

Viele Gamer sind Retro-Fanatiker – das weiß auch Konami und bringt *Contra ReBirth* auf die Konsole. Gemäß der *Contra*-Serie steuert ihr den Helden Bill Rizer durch die postapokalyptischen 2D-Gebiete. Mit dabei ist auch der futuristische Samurai Yagyu, bekannt aus *Neo Contra* für die PS2. Ein Déjà-vu-Erlebnis habt ihr aber nicht nur bei den spielbaren Charakteren und der Retro-Optik, sondern auch bei der typischen Musik und dem sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Allein oder im Koop-Modus durchkämpft ihr verschiedene Levels, unter anderem im Weltraum und stoßt dabei auf viele schwere Gegner. Wir mussten etliche Anläufe nehmen, um die ersten Levels überhaupt zu überstehen, und waren oft kurz davor, die Wii-FB in die Ecke zu feuern. Für die bisherigen Fans der *Contra*-Reihe ist das Spiel auf jeden Fall ein lohnender Kauf, alle anderen sollten sich nur mit Vorsicht an das Spiel wagen, da ihr durch hohen Schwierigkeitsgrad leicht in Zerstörungslaune kommen könntet – das gefällt eurem Controller bestimmt nicht so gut.

WiiWARE				
Actionloop Twist	Puzzle	1-4	1000	War schon auf dem Nintendo DS ein lustiger Kugel-Knobler. Ist gebongt!
Adventure Island: The Beginning	Jump & Run	1-2	1000	Minispiele können wir auch zu Hause spielen, da brauchen wir keine Insel!
Alien Crush Returns	Action	1-4	800	Ein gelungener Flipper für alle Fans.
Bang Attack	Puzzle	1-2	600	Für Puzzle-Fanatiker ideal, denen die kurze Spieldauer egal ist.
Beer Pong: Frat Party Games	Sport	1-4	800	Absolut misslungenes Trinkspiel. Von dem Geld holt man sich lieber einen Kasten Helles!
Bit Boy!!	Action	1-2	600	Kreativer, aber spielerisch sehr eintöniger Pac-Man-Klon mit vielen Retro-Anspielungen!
Bit.Trip Beat	Action	1-4	600	Retro gemixt mit Rhythmus: Klingt gut, ist gut.
Block Breaker Deluxe	Puzzle	1-2	800	Der Klassiker spricht für sich und die neue Optik passt.
Bomberman Blast	Puzzle	1-8	1000	Das perfekte Multiplayer-Bomberman für die Wii. Einfach kompromisslose Party-Action
Bubble Bobble Plus	Puzzle	1-4	800	Ein Fall für Freunde des ursprünglichen Spiels. Aber wer mag so was heute noch zocken?
Cocoto Fishing Master	Sport	1	700	Geangelt wird an der frischen Luft, nicht vor dem Fernseher. Finger weg!
Cocoto Platform Jumper	Jump & Run	1-4	700	Viel zu kurzes, aber ganz niedliches Jump & Run. Braucht man aber trotzdem nicht.
Critter Round-Up	Puzzle	1-4	1000	Ein ordentliches Denkspiel mit niedlichen Tieren. Für Zocker dennoch kaum geeignet.
Crystal Defenders R1	Action	1	800	Dank bekannter FF-Tactics-Charaktere ein gelungenes Turmverteidigungsspiel
Crystal Defenders R2	Action	1	800	Jeder Erfolg wird mit einem – in diesem Fall guten – Nachfolger belohnt.
Cubello	Puzzle	1	600	Großer Knobelspaß zum kleinen Preis. Da sind wir dabei!
CueSports - Snooker vs. Billiards	Sport	1-4	800	Braucht kein Mensch. Absoluter Ramsch!
Defend Your Castle	Action	1-4	500	Eine leichte Actionkost mit einem Hauch von Strategie.
Dr. Mario & Bazillenjagd	Puzzle	1-4	1000	Gute, onlinefähige Neuauflage von Dr. Mario. Dazu gibt's das aus Dr. Kawashima bekannte Minispiel.
Equilibrio	Puzzle	1-4	500	Ein Balancespiel, das nur mit dem Balance Board richtig Spaß macht.
Family & Friends Party	Party	1-8	1000	Familien sollen zusammen Ausflüge machen, nicht vor dem Fernseher hocken!
Family Glide Hockey	Sport	1-4	500	Hat rein gar nichts mit dem Sport zu tun. Schlecht!
Family Table Tennis	Sport	1-2	800	Da greifen wir lieber zu Wii Sports Resort, da ist Tischtennis auch mit dabei.
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord	RPG	1	1000	Inhaltlich dem Vorgänger sehr ähnlich. Vorsicht, das ganze Spiel kommt euch teurer als gedacht!
Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King	RPG	1	1500	Fantasy trifft auf Strategie. Schönes Spiel für etwas zu viel Geld.
Final Fantasy IV The After Years	RPG	1-4	800	Eine typisch geniale Final-Fantasy-Story. Muss für Fans, aber Achtung: Es wird teuer!
Fish Em All	Action	1-2	800	Belangloses Angelspielchen mit typischer Wii-Steuerung. Na jaaa …
FUN! FUN! Minigolf	Golf	1-4	900	Wo ist denn der Spaß bei diesem Spiel? Wir haben ihn nicht gefunden.
Gehirntraining	Puzzle	1-4	1000	Ein ordentliches Denkspiel, aber kommt nicht an das originale Gehirnjogging heran.
Gradius Rebirth	Action	1	600	Konami hat's raus, wie man gute Shooter inszeniert. Ein Faible fürs Genre wird empfohlen.
Helix	Puzzle	1	1000	Geometrie ist blöd – das wissen wir seit unserer Schulzeit. Und auf der Wii wird es nicht besser.
Heracles Chariot Racing	Rennspiel	1-4	800	Belangloses Rennspiel im Comic-Universum. Lohnt den Kauf nicht. Lieber Super Mario Kart laden!
Home Sweet Home	Simulation	1	1000	Eine schlechte Haus-Einrichtungs-Simulation, die nicht einmal Tine Wittler benutzen würde.
Jungle Speed	Party	1-8	1000	Ein lustiges Kartenspiel, in dem eure Reflexe unter Beweis gestellt werden.
Let's Catch	Sport	1-4	1000	Ein billiger Wii-Sports-Abklatsch. Muss nicht sein.
Lonpos	Puzzle	1-4	800	Durchschnittliches Puzzlegame mit wenig Herausforderung.
LostWinds	Jump & Run	1-2	1000	Ein gelungenes Jump & Run mit einer etwas zu kurzen Spielzeit.
MaBoShi: The Three Shape Arcade	Action	1-3	800	Haben wir nicht schon einmal gesagt, dass wir Geometrie nicht mögen?
Mega Man 9	Jump'n'Run	1	1000	Ist klar: Das Muss für 8-Bit-Junkies. Sehr gut angelegte zehn Euro!
Midnight Bowling	Sport	1-4	800	Wozu? Es gibt doch Wii Sports Bowling!
Midnight Pool	Sport	1-2	800	Selber Fall, nur mit Billard: Wozu das hier, wenn es Wii Play gibt?
My Aquarium	Simulation	1	500	Nutzlose Fisch-Zuguck-Software. Braucht kein Mensch.

GEHEIMTIPP #1: BIT BOY!!

Wenn ein Wii-Spiel aussieht wie ein zwanzig Jahre alter Atari-Oldie, kann das zwei Gründe haben: Entweder waren die Entwickler zu faul, eine zeitgemäße Grafik-Engine zu entwickeln oder – und das trifft in diesem Fall ungelogen zu – der Retro-Style gehört zum Konzept. Dabei ist *Bit Boy!!* an sich nicht mal ein sonderlich gutes Spiel. Ein schlecht animiertes Männlein à la Pac-Man wabert durch ein hässliches Labyrinth, muss eine bestimmte Anzahl an Pillen schlucken und wenn der Appetit gestillt ist, geht es weiter in die nächste Arena. Laaaaaaaaangweilig? Jein. Zwar hat *Bit Boy!!* spielerisch wirklich nicht viel auf dem Kasten, aber der 600 Nintendo Points teure Download ist kreativ. Denn ihr habt die Wahl: Zockt dieses Retro-Revival wahlweise mit 4, 8, 16, 32, 64 oder 128 Bit! Um eure Freunde aus der Zeitschleife zu retten, durchlebt ihr fünf Konsolen-Generationen: Im 4-Bit-Schinken *Bit Boy* haltet ihr die Wii-FB wie einen Atari-Joystick und wehrt euch nicht nur gegen die Widersacher im Labyrinth, sondern auch gegen die (gewollt) träge Steuerung. Bei *Super Bit Boy* in der 16-Bit-Ära verwöhnen euch zoomende Sprites und eine deutlich hübschere Umgebung. Unser Favorit ist allerdings *Bit Boy 3D*: In Anlehnung an das Zeitalter der ersten CD-Konsolen (Sega CD, Atari Jaguar) sorgen schlecht modellierte Welten und lange Ladezeiten für heftiges Grinsen. Dank solcher Anspielungen ist *Bit Boy!!* ein wirkliches Paradies für Zocker mit einer großen Portion Humor – und das, obwohl das eigentliche Spiel nicht mehr als ein müder *Pac-Man*-Klon ist. Wir empfehlen den Download nur Retro-Freaks.



WiiWARE				
My Pokémon Ranch	Simulation	1	1000	Nutzlos, aber immerhin könnt ihr damit exklusiv ein Pokémon für die DS-Editionen freischalten.
Niki – Rock 'n' Ball	Jump & Run	1-2	500	Langweilig, schlechte Steuerung und schreckliche Grafik.
NyxQuest: Kindred Spirits	Jump & Run	1-2	1000	Ein erfrischendes und gelungenes Spiel in der griechischen Legendenwelt.
Onslaught	Action	1	1000	Guter, aber kurzer und linearer Shooter aus dem Hause Hudson Soft
Art Style: ORBIENT	Action	1	600	Eine unterhaltersames Weltraumspiel mit gewissem Charme.
Otto proudly presents Karate Phants - Gloves of Glove	Action	1-2	800	Mit dem originalen Ottifantencharme hat das Spiel überhaupt nichts gemein.
Penguins & Friends: Hey! That's my Fish!	Strategie	1-3	800	Pinguine können wir uns im Zoo angucken. Auf der Wii brauchen wir sie nicht!
Pirates! The Key of Dreams	Action	1-4	1000	Hat uns beim ersten Anspielen nicht überzeugt. Nö.
Pit Crew Panic!	Simulation	1-4	500	Eine Mechaniker-Simulation? Brauchen wir wirklich nicht!
Plättchen Twist 'n' Paint	Puzzle	1-8	1500	Ein Denkspiel, das uns unterfordert und zu viel kostet.
Pop	Puzzle	1-4	700	Ein interessantes und lustiges Denkspiel
Pop Them, Drop Them SAMEGAME	Puzzle	1-4	500	Mit dem unterhaltsamen Puzzlespiel hatten wir eine Menge Spaß.
Pop-Up Pirate!	Puzzle	1-4	500	Ein Pirat auf einem Holzstecken? Hört sich doof an – und das ist es auch.
Potpourrii	Puzzle	1-2	800	Ein Puzzlespiel mit schlechten Zaubereinheiten gemixt. Langeweile pur.
Puzzle Booble Plus!	Puzzle	1-2	800	Noch ein Puzzlespiel? Es reicht!
Rainbow Islands: Towering Adventure!	Action	1-2	800	Kitschig bunt und trifft nicht unseren Geschmack.
Rotohex	Puzzle	1-2	600	Für Mathematiknerds perfekt – für alle anderen: Finger weg!
Snowboard Riot	Rennspiel	1-4	1000	Ein großer Snowboardspaß, der sogar mit dem Balance Board funktioniert.
Space Invaders Get Even	Action	1	500	Ein Klassiker auf der Wii. Das spricht für sich.
SPOGS Racing	Rennspiel	1-2	1000	Ein Rennspiel mit Kugeln? Greift da lieber zu Vertigo!
Squibs Arcade	Puzzle	1		Ganz ordentlicher Knobler, der aber spielerisch zu mau ist
Star Soldier R	Action	1	800	Fetter Shooter, sofern ihr auf Neunziger-Jahre-Ballereien steht!
Strong Bad Episode 1 Homestar Ruiner	Action	1	1000	Ein WiiWare-Spiel wie eine TV-Sitcom: Humorig, schräg, gut.
Strong Bad Episode 2	Action	1	1000	Die zweite Episode lässt sich auch kaufen, wenn ihr die erste nicht kennt.
Strong Bad Episode 3: Baddest of the Bands	Action	1	1000	Auch hier: Die Spiele bauen jeweils nicht aufeinander auf.
Strong Bad Episode 4: Dangeresque 3	Action	1	1000	Lasst euch vom schwarzen Humor anstecken.
Strong Bad Episode 5: 8-Bit is enough	Action	1	1000	Ein gutes Adventure trotz kurzer Spielzeit.
Sudoku Challenge!	Puzzle	1	500	Nette Spielerei für zwischendurch, aber kein Muss.
Swords And Soldiers	Strategie	1-2	1000	Ein niedliches, aber viel zu leichtes Echtzeitstrategiespiel.
Tetris Party	Puzzle	1-6	1200	Eine gelungene Neuauflage des Klassikers mit Online-Modus.
Texas Hold'em - Turnierpoker	Simulation	1	500	Dank des Online-Modus ein guter Poker-Spaß für zwischendurch.
The Incredible Maze	Puzzle	1	500	Ein Kipp-Labyrinth auf der Wii brauchen wir nicht.
Toki Tori	Puzzle	1	900	Ein gelungenes 2D-Geschicklichkeitsspiel
TV Show King	Quiz	1-4	1000	Mit den Miis fordernde Fragen lösen. Unterhaltung pur.
Water Warfare	Action	1-8	800	Mit Wasserpistolen auf andere Gegner schießen: Es reicht für ein wenig Spaß.
Wild West Guns	Action	1-2	1000	Ballerei im Wilden Westen. Nichts Neues, aber auch nichts Schlechtes.
World of Goo	Puzzle	1-4	1500	Eins der bislang besten Spiele für die Wii und auf jeden Fall ein Pflichtkauf.
Yummy Yummy Cooking Jam	Kochen	1-2	1000	Eine lieblose Kochsimulation ohne große Unterhaltung.

GEHEIMTIPP #2: TALES OF MONKEY ISLAND

Der wohl schlechteste, pardon … gefährlichste Seeräuber aller Zeiten entert bald den WiiWare-Kanal und unterhält uns mit seiner Geschichte wieder auf höchstem Niveau. Guybrush Threepwood versucht abermals, seine wunderschöne Gattin Elaine aus den Fängen des bösen LeChuck zu befreien. Er hat ausnahmsweise schon einen Plan: Mithilfe eines Vodoo-Zaubers soll LeChuck endlich besiegt werden. Wie gehabt, klappen aber die Pläne des Möchtegern-Piraten nicht, denn der Fiesling mit dem überdimensionalen Hut wird durch den Zauber menschlich und der böse Geist geht auf Guybrushs rechte Hand über. Zu allem Unglück fliegt Guybrush noch über Bord und landet auf einer fremden Insel. Er versucht mithilfe von vielen knackigen Rätseln, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen und den bösen Geist loszuwerden, da dieser immer mehr Einfluss auf Guybrushs Charakter nimmt. Erneut muss der Piratenazubi daneben natürlich auch noch Elaine retten und LeChuck besiegen. Präsentiert wird uns die Geschichte in englischer Sprachausgabe, hübscher 3D-Comicoptik und einer für *Monkey Island* untypischen Steuerung: Threepwood wird erstmals direkt durch die Umgebungen navigiert, nicht mehr via Mausklick. Unsere Einschätzung basiert auf der inhaltsgleichen PC-Version, aber wir versichern euch: Alles in allem bietet die erste Episode der *Tales of Monkey Island* ein gelungenes Kapitel des neuen Abenteuers. Wir wollen mehr sehen!

GEHEIMTIPP #3 SWORDS & SOLDIERS

In diesem 2D-Echtzeit-Strategiespiel lenkt ihr die Geschicke eines von drei Völkern. Dabei habt ihr im Prinzip nicht viel selbst zu tun, ihr entscheidet lediglich, welche Einheiten wann gebaut werden und setzt die verschiedenen Spezialfähigkeiten ein. Eure Kämpfer bewegen sich selbstständig in Richtung des Gegners. Was sich auf dem Papier recht langweilig liest, entbrennt auf dem Fernseher zu einem Spielspaß-Feuerwerk, denn nur mit einer wohlüberlegten Taktik werdet ihr das Schlachtfeld als Sieger verlassen.

„Nintendo müsste das bereits entwickelte Arcade-Game F-Zero AX auf die Wii portieren, um uns Zockern ein ‚neues' Game zu verschaffen!"

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreibt uns! Wir freuen uns über alle Briefe und Mails, die uns erreichen, und bemühen uns, all eure Fragen zu beantworten! Schreibt an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@n-zone.de

LESERZITATE

Ich muss mal eine Lanze für die gute Wii-Konsole brechen. Denn diese ewig unzufriedenen Nörgler, welche immer motzen, es kämen keine guten Games für Core-Gamer, sollten halt erst einmal Titel wie *No More Heroes, de Blob, Okami, Punch Out!!, Deadly Creatures* usw. kaufen und spielen!
Stefan

Square Enix hat von WiiWare keine Ahnung. Die nutzen es nur, um überteuerte Games zu verkaufen.
Killer-6370

Ich habe schon seit Ewigkeiten 800 Points auf meiner Wii, die ich aber nicht ausgeben will, da ich mir *Terranigma* holen möchte. Aber langsam bekomme ich Zweifel, denn jeden Freitag erscheint im VC-Kanal immer nur der größte Sch*** … na ja, ihr wisst, was ich meine.
Sary M.

Ich habe mir *Wii Sports Resort* sofort nach Erscheinen gekauft. Und was soll ich sagen? Es gefällt mir und der ganzen Familie super. Wir haben auch gleich beschlossen, noch ein Wii MotionPlus zu kaufen. Das ist auch der einzige Haken: Das wird insgesamt teuer!
Robert

Mich nervt, dass *Dragon Quest IX* in Japan schon erschienen ist. Das Spiel ist also erhältlich und nur weil ich das doofe Japanisch nicht kann, kann ich es nicht spielen und muss ewig warten.
Stefanie R.

F-ZERO FÜR Wii!

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Mir ist in dem Zeitraum kurz vor und nach der E3 2009 die Diskussion über ein *F-Zero Wii* aufgefallen. Als großer Fan dieser Videospieleserie war ich, wie viele andere auch, enttäuscht über fehlende Infos zu diesem Game. Vor Kurzem hatte ich jedoch einen genialen Einfall, der Nintendo viel Geld einbringen würde und uns einen Ableger dieser Serie auf der Wii. *F-Zero AX* ist nie außerhalb Japans erschienen oder zumindest nur selten in Europa aufzufinden gewesen und deshalb müsste Nintendo eigentlich nur dieses bereits entwickelte Arcade-Game auf die Wii portieren, um uns Zockern ein „neues" Game zu beschaffen. Erweitert mit der Memory-Card-Funktion für die in *F-Zero GX* erstellten Rennboliden, eventuell sogar einem Wi-Fi-Mode und der Funktion, dass man sogar die GX-Strecken/Autos spielbar macht (sofern die GameCube-Disk eingelegt ist), würden diesen WiiWare-Titel für jeden Hardcore-Gamer zu einem Must-have der Superlative machen, für den jeder bis zu 2.000 Nintendo-Points zu „opfern" bereit wäre. Was haltet ihr von meiner Idee?
MfG Thomas P.

Hey Thomas! Deine Idee ist prinzipiell nicht schlecht, jedoch dürfte ein WiiWare-Port des Automatenspiels F-Zero AX nicht so einfach sein, wie du denkst. Schließlich besitzt die Wii nur 512 Megabyte internen Speicher und ein guter Teil davon ist bei den meisten Usern durch Systemsoftware, VC-Spiele und andere Kanäle belegt. Wenn man nun dazurechnet, dass schon das F-Zero für GameCube – auf dem F-Zero AX basiert – etwa 1 Gigabyte groß ist, merkst du sicher, dass das Spiel niemals für WiiWare kommen kann. Und als Disc-Version wollen wir in der Redaktion nicht schon wieder eine Wii-Portierung sehen. Uns ist lieber, wenn sich Nintendo etwas mehr Zeit nimmt, dafür aber ein Spiel schafft, das von Anfang an für die Wii programmiert wurde. Hoffen wir, dass es die Entscheider bei Nintendo ähnlich sehen!

GEHEIMES POKÉMON?

Hallöle!
In letzter Zeit ist mir aufgefallen, dass immer mehr Leute über das angebliche legendäre Pokémon „Purge" reden. Was hat es mit dem Viech auf sich? Auf YouTube gibt's ja auch etliche Videos dazu. Aber bei Sprite-Galerien im Internet sind die Purge-Sprites nirgends dabei. Ich bitte um Aufklärung!
Gruß,
Daniel

Die Aufklärung kommt sofort, Daniel! Das Pokémon Purge ist leider nur ein schlechter Scherz, der eine gewisse Eigendynamik bekommen hat. Egal wie viele Videos, Screenshots oder Anleitungen zum Freischalten du findest – ein Pokémon namens Purge gibt es nicht.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Zuerst einmal ein dickes Lob …

Wir freuen uns über jedes Kompliment. Da du aber gleich drei Seiten geschrieben hast, müssen wir deinen Brief etwas kürzen!

Ich habe ein paar Fragen zu Wii-Spielen! Wisst ihr, ob es eine Fortsetzung zu *Skies of Arcadia Legends* geben wird?

Da stehen die Chancen leider denkbar schlecht.

Wird es einen weiteren Teil von *Mario Kart* für Wii geben?

Da Mario Kart Wii erst seit etwa einem Jahr im Handel ist, dürfte ein Wii-Nachfolger noch einige Zeit auf sich warten lassen. Wir könnten uns eher vorstellen, dass bald wieder ein neues Mario Kart für DS erscheint. Das ist längst überfällig!

Könnte man nicht irgendwann einmal ein Spiel mit Ganondorf oder Bowser als Hauptcharaktere machen?

Eine nette Idee! Bösewicht Wario hat ebenfalls eigene Spiele bekommen. Ganondorf ist für unseren Geschmack zu düster, um Held eines Spiels zu sein. Aber Bowser hat seine guten Seiten – ihr spielt ihn ja auch in Super Paper Mario oder Mario & Luigi 3! Daher können wir uns ein Bowser-Spiel gut vorstellen. Aber ob wirklich eines kommt? Das wissen wir nicht.

Wisst ihr, wann das neue *Dragon Quest* erscheint? Ich bin ein großer Fan der Reihe!

In Japan erschien es kürzlich, doch noch gibt es keinen Deutschland-Termin. Da solche textlastigen Rollenspiele viel Aufwand bei der Übersetzung bedeuten, rechnen wir erst 2010 mit der Veröffentlichung.

Wird es einen dritten Teil der *Baten Kaitos*-Reihe geben?
Liebe Grüße und bis bald!
Euer treuer Leser Jörg

Das ist leider extrem unwahrscheinlich! Aber halte die Augen nach Fragile und Monado offen. Die Entwickler beider Spiele haben einst an den Baten-Kaitos-Spielen mitgewirkt. Und beide Rollenspiele machen einen tollen Eindruck!

FRAGEN ZU ZELDA

Liebes N-ZONE-Team!
Ich lese eure Zeitschrift seit einem Jahr und finde sie echt genial, aber trotzdem habe ich zwei Fragen: Gibt es von dem neuen *Wii Zelda* wirklich nur ein Artwork? Keinen Trailer oder so?

Nein, noch gibt es keine weiteren Materialien zum Spiel. Shigeru Miyamoto begründete das auf einer Pressekonferenz damit, dass man sich momentan vor allem spielerischen Fragen widme, nicht jedoch der Grafik. Das Spiel sei zwar schon in Entwicklung, aber noch nicht mit einer vorzeigbaren Optik. Immerhin wird es bereits 2010 erscheinen – wenn alles klappt.

Und wisst ihr noch keinen festen Termin für *Spirit Tracks*? Ich bin nämlich ein echter *Zelda*-Fan und freue mich schon auf die nächsten News. Ich hoffe, ihr könnt meine Fragen beantworten.
Euer treuer Leser Till R.

Noch gibt es keinen konkreten Termin zu The Legend of Zelda: Spirit Tracks. Allerdings ist geplant, dass das Spiel – zumindest in den USA – spätestens zur Weihnachtszeit erscheint. Da das letzte DS-Zelda bei uns nur kurz nach dem US-Termin erschien, ist ein Weihnachts-Release auch bei uns sehr wahrscheinlich.

DSi-FOTOWETTBEWERB

Schickt uns eure Bilder!

Für unseren Fotowettbewerb benötigt ihr einen Nintendo DSi sowie ein paar witzige Ideen. Eure Aufgabe: Schießt mit eurem DSi ein Foto und bearbeitet es dann mit den verschiedenen Möglichkeiten, die euch der Handheld bietet. Euer Ziel sollte ein möglichst witziges oder beeindruckendes Bild sein. Die besten Einsendungen werden mit einem DS-Spiel sowie dem Abdruck im Heft belohnt. Diesmal geht ein besonderes Dankeschön an den Spielehersteller Bandai Namco Partners, der fünf Versionen seines witzigen DS-Spiels *Go Go Cosmo Cops* für euch bereitstellt. Es werden also gleich fünf Gewinner ausgelost! Eure Chancen standen nie besser!

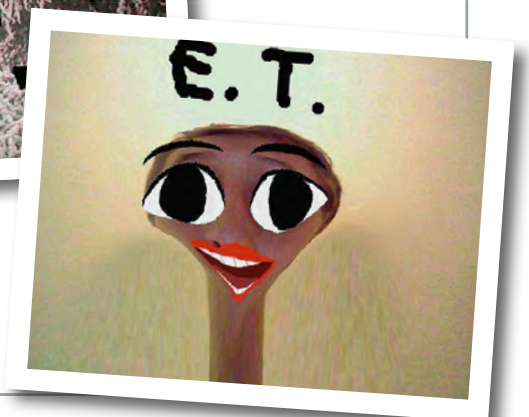
Und so einfach geht's:
1. Knipst mit eurem Nintendo DSi ein Foto und bearbeitet das Bild, wie es euch gefällt.
2. Exportiert das Bild auf eine SD-Karte. Klickt dazu einfach im DSi-Fotokanal auf das Optionsmenü und folgt den Anweisungen.
3. Lest die SD-Karte mit eurem PC aus und öffnet den Ordner „DCIM". Darunter befindet sich ein weiterer Ordner, in dem die exportierten Bilder liegen.
4. Schickt uns jetzt einfach das Foto, das euch am besten gefällt, per Mail an redaktion@n-zone.de

EINSENDESCHLUSS:
24. August 2009
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BANDAI NAMCO Partners

Die Gewinner der letzten Ausgabe

DÜSTER Henrik Haeger verwandelte seinen Garten in eine Schattenwelt aus Zelda: Twilight Princess.



AUSSERIRDISCH Matthias Bouillon machte aus seinem Gesicht ein berühmtes Film-Alien.

Christoph hat fünf Leser zum Nintendo-Quiz herausgefordert. Haben sie ihn fertiggemacht?

Beim Quiz-Event „5 gegen Kraus" regierte schon im Vorfeld echte Hochspannung: Beantwortet Christoph im Chatroom von www.n-zone.de zehn Fragen hintereinander korrekt, gehen die fünf auserwählten Leser leer aus, andernfalls bekommt jeder von ihnen das brandneue DS-Spiel *Go! Go! Cosmo Cops!* von Namco Bandai. Die Regeln sind einfach, aber streng: Bei einer falschen Antwort muss Christoph gehen. Weiß er nicht weiter, kann er die Frage auch an einen der fünf Kandidaten weiterreichen. Kennt der dann aber die richtige Lösung, ist Christoph abermals raus! Mehr als 50 Zuschauer fiebern mit.

DIE KANDIDATEN

Einzelhandelskaufmann Christoph Roth (20) behauptete von sich selbst, mehr über Nintendo zu wissen als sein Namensvetter über den Einzelhandel. Auch Andi Hammerl aus dem bayerischen Dörfchen Salzweg war siegessicher und prahlte mit seiner im Hirn verbauten Super-Mario-Enzyklopädie. Auch Daniel Frömel aus Augsburg, der älteste Kandidat im Bunde, nahm sich vor, mit Retro-Wissen aus dem Fachbereich „Mario" zu punkten. Stephan Gerner, der vierte Herausforderer, dürfte den meisten N-ZONE-Lesern noch als Hobby-Regisseur liebenswerter Fan-Filme bekannt sein. Und Leon Winkler (16), Schüler einer Berufsfachschule in der Hauswirtschafts-Abteilung, peilte ebenso den Triumph an. Allen Kandidaten war eines gemein: der verbissene Siegeswille!

DIE FRAGEN

Doch schon bei der ersten Frage drohte Christoph zu straucheln: „Wie viele goldene Münzen braucht Mario in *Super Mario Land 2*, um Wario aus seinem Schloss zu vertreiben?" Der N-ZONE-Profi zögerte erst, ließ zehn Sekunden verstreichen, zog dann aber doch keinen Joker. Die kühle und korrekte Antwort: „Ah! Das Spiel heißt 6 Golden Coins! Die Antwort lautet also: sechs." Richtig, Applaus.

Frage Numero zwo: „Der Kultsatz ‚Do a barrel roll!' stammt aus dem N64-Shooter ..." Christoph antwortete schlagfertig, prompt und zielsicher: „Es ist *Lylat Wars*. Ich mach mich dann mal von der Rolle." Der Puls rast.

Auch bei der dritten Frage nach der N-ZONE-Wertung des N64-Racers *F-Zero X* war Innehalten nicht notwendig. Wie aus dem Wii-Zapper geschossen antwortete Christoph nüchtern: „Ganz klar. Der Test müsste zwischen Ausgabe 08 und 12/98 gewesen sein. Es sind 92 Prozent. Getestet hat es Hans Ippisch auf zwei Seiten."

Auch die vierte Frage („Der Abschnitt ‚Pille-Palle-Pipeline', in dem man bei verdrehter Steuerung durch einen Kanal schwimmt, stammt aus dem SNES-Jump&Run ...") bereitete dem Experten keine Schwierigkeit: „Das ist *Dixie Kong's Double Trouble*, also *DKC 3*. Übrigens: Im Abspann des Spiels ist ein Schreibfehler enthalten, da steht ‚Hintergründ Design' mit Ü!" Oh Mann, was für ein Nerd. Doch Christophs Siegesserie endete in der fünften Runde, als nach dem Heimatplaneten der Metroids gefragt wurde (korrekt: SR388). Der auserwählte Joker, Leon Winkler, haderte jedoch mit der Antwort und ließ das Zeitlimit verstreichen, was Christoph abermals zur nächsten Frage brachte:

„Die Einwohner des Düsterdorfes in *Paper Mario 2* wurden verwandelt – aber in welches Tier?" Der unwissende Profi stand unter Zugzwang: Welchen Joker bloß nehmen? Er entschied sich für den falschen: Christoph Roth zögerte zunächst, antwortete dann aber besonnen: „Ich glaub, es waren Schweine." BÄM! Korrekt. Jubel. Christoph war damit raus! Danke allen Kandidaten und Zuschauern, die auf www.n-zone.de dabei gewesen waren. Bis zum nächsten Mal!

DAS TOTAL VERRÜCKTE N-ZONE-EVENT! powered by SEGA

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgabe erfüllen:

1. Ihr habt ein NES angeschlossen – an einem Schwarz-Weiß-Röhrenfernseher!
2. Es läuft Super Mario Bros. …
3. … und der Warp-Röhren-Bereich aus Level 1-2 ist zu sehen.

Falls Christoph nicht Recht hat und drei Leser die oben genannten Ziele dennoch schaffen, verpflichtet er sich, im nächsten Heft das Wo-ist-Walter-Spiel (siehe Retro-Rubrik) zweimal ganz durchzuspielen.

Wir gratulieren Benedict Thim, Daniel Krach, Daniel Schlender, Marcus Nähring, Sebastian Schüler, Yannic Ehrmann und Marcel Krause zur erfüllten letzten Wette! Alle stehen sie im Handstand auf einem Balance Board, haben alle 96 *Mario World*-Ausgänge gefunden und eine *Pokémon*-Karte im Mund.

ZU GEWINNEN

Unter allen Lesern, die die Wette schaffen, verlosen wir drei Sega-Spiele. Zur Wahl stehen diese hier:

Schickt uns eure Beweisfotos in hoher Auflösung bis zum 26. August 2009 als Mail an spielerforum@n-zone.de!

HIGHSCORE-WETTBEWERB – DAS ORIGINAL!

Wii Sports und kein Ende in Sicht: In der letzten Ausgabe wollten wir eure Rekorde im Tennis sehen – es galt die Punktsumme aller drei Disziplinen. Und hier sind die Besten der Besten:

GESAMTPUNKTZAHL	NAME
265	Kevin Massinon
252	Benjamin Nitschke
144	Frank Baumeister
135	Katrin Vogel

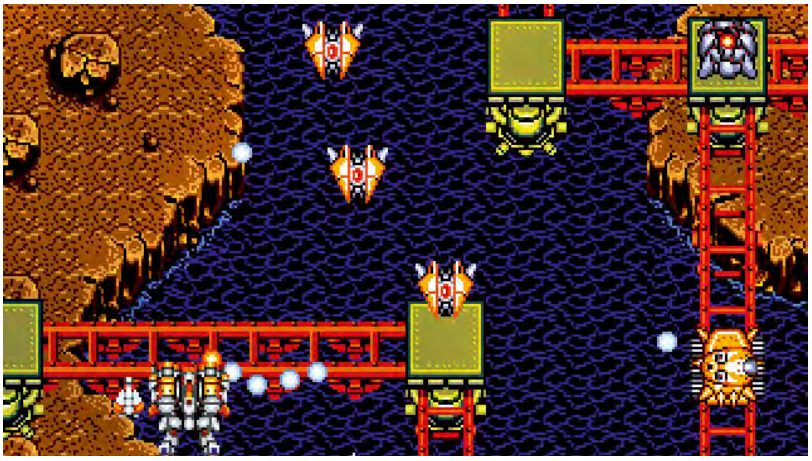
Auch diesen Monat wollen wir eure Highscores sehen, und zwar in *Wii Sports Resort*! Es zählt die höchste Punktesumme im „Jetboot-Fahren". Schickt uns zur Teilnahme ein hoch aufgelöstes Beweisfoto mit eurem Rekord an spielerforum@n-zone.de. Der Betreff soll „Highscore" lauten. Ganz wichtig zur Verifizierung: Stellt den Rekord mit einem Mii namens N-ZONE auf! Einsendeschluss ist der 26. August 2009. Viel Glück! Zu gewinnen gibt es diesmal passend zur Biergarten-Saison das offizielle DS-Spiel zum Münchener Oktoberfest. Na dann, Prost!

CHIPTUNES!
Letzten Monat war ich mit einigen Freunden auf dem Melt!, einem Festival, das neben einigen Indie-Künstlern insbesondere Elektro-DJs und Remixer aller Couleur zum Gastspiel bittet. Was das mit dieser Retro-Ecke zu tun hat? Nun, seit Jahren ist „Electronica" total angesagt. Man möchte fast meinen, Elektro sei der neue Pop. Und auch wenn euch elektronische Musik wegen der vermeintlichen Eintönigkeit vielleicht nicht zusagt, gibt es doch auch hier Unterschiede, Genres und Innovationen.
Eine solche Innovation sind die sogenannten Chiptunes, bei denen mit alten Konsolen und Heimcomputern wie dem NES, Game Boy und C64 Musik gemacht wird. Überall piepst und fiepst es, sei es als Untermalung der dicken Beats oder weil ausschließlich mit alten Konsolen musiziert wird.
Es geht aber auch andersherum. Einige musikbegabte Nerds schnappen sich immer wieder ihre Lieblings-Stücke aus alten Retro-Games und vertonen diese neu. Egal ob gerappt, mit starken Gitarrenwänden versehen oder von einem Orchester vorgetragen, für jeden Musikgeschmack gibt es etwas. Besonders bekannt ist die OCRemix-Community, die inzwischen sogar von offizieller Seite darum gebeten wird, Remixe für Neuauflagen von Spielen zu erstellen. Wer sich mal ein wenig umhören will, der wendet seinen Blick jetzt am besten zur gegenüberliegenden Seite.
Im Retro-2.0-Kasten haben wir diesen Monat unsere Lieblingskünstler für euch zusammengetragen. Viel Spaß beim hören, tanzen und Nerd-Party machen!

MUSHA

Shooter in Reinkultur.

Kaum ein Genre ist im VC-Katalog so sehr vertreten wie das der Shooter. Egal ob horizontal oder vertikal, Freunde der gepflegten Ballerei finden immer genug Futter. Problem ist, dass bei der Masse an erhältlichen Spielen auch so manche Gurke dabei ist. Deswegen einfach auf Nummer sicher gehen und *Musha* herunterladen, das einigen von euch unter dem Originaltitel *Aleste* bekannt sein dürfte. Wahnsinnig schnell, wahnsinnig bunt, wahnsinnig gut! Oder, wie es Thomas bei der Planung dieser zwei Seiten so schön ausdrückte: „*Musha* ist perfekt, aber das wissen nur Nerds zu schätzen!" Recht hat er wohl. Trotz des sauberen Gameplays war der Titel nie ein Mega-Erfolg. Also bitte umgehend nachholen!



VIRTUAL CONSOLE

MUSHA

GENRE	Shoot 'em Up
HERSTELLER	Naxat
ERSCHIENEN FÜR	Mega Drive
JAHR	1990
SPIELER	1
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: So hat ein Shoot 'em Up auszusehen. Musha rockt die Hütte, perfekt balanciert, immer fair und sieht auch noch unverschämt gut aus.

OGRE BATTLE: MARCH OF THE BLACK QUEEN

Die Geburtsstunde des japanischen Taktik-Genres.

Für Sammler ist *Ogre Battle* ein ganz besonderes Spiel. Gerade mal 10.000 Einheiten wurden in den USA produziert, in Europa kam das Spiel nie raus. Wer sein Sparschwein nicht für ein Original-Modul schlachten möchte, erhält das Spiel für günstige 9 Euro endlich auch in der VC. Und guter Gott, wie sich diese Investition lohnt! Ziel ist es, verschiedene Städte auf einer Landkarte einzunehmen. In den Kämpfen habt ihr dabei aber nur eingeschränkte Befehlsgewalt, weswegen der taktische Aspekt insbesondere in der Zusammenstellung eurer Einheiten liegt. Je nachdem, wie ihr das tut, steigt oder sinkt euer Ansehen beim Volk. Beeinflussen könnt ihr dies auch durch zufallsgenerierte Tarot-Karten, die euch zudem Zugriff auf neue Spezialfertigkeiten eröffnen. Alles in allem eine schon damals sehr komplexe Sache, die auf jeden Fall etwas Einspielzeit beansprucht. Aber dann kommen Hobby-Strategen garantiert nicht mehr weg.

VIRTUAL CONSOLE

OGRE BATTLE:
MARCH OF THE BLACK QUEEN

GENRE	Strategie
HERSTELLER	Nintendo
ERSCHIENEN FÜR	SNES
JAHR	1994
SPIELER	1
PREIS	900 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Nicht nur das beste Strategie-Spiel für das SNES, sondern bis heute ein ganz großer Genre-Vertreter.

BOMBERMAN '94

Zumindest ist *Bomberman '94* eines der besten *Bomberman*-Spiele. Auch bei uns in der Redaktion wird fleißig gestritten, ob *Saturn Bomberman* jetzt besser war als dieser PC-Engine-Ableger. Fakt ist aber, dass er die großen Stärken der Serie vereint und Abstand nimmt von neumodischen Elementen, die in jüngeren Ablegern etwas deplatziert wirkten. In Multiplayer-Matches mit bis zu fünf Spielern kommt schnell Schadenfreude auf. Risiko: an so mancher Runde *Bomberman* sind schon Freundschaften zerbrochen. Aber immerhin mit viel Spaß! ;)

VIRTUAL CONSOLE

BOMBERMAN '94

GENRE	Geschicklichkeit
HERSTELLER	Hudson
ERSCHIENEN FÜR	PC-Engine
JAHR	1993
SPIELER	1-5
PREIS	700 Wii-Punkte

WERTUNG

FAZIT: Schadenfreude². Das Konzept von Bomberman ist einfach zeitlos. Bei dieser 94er-Auflage ist es aber noch ein Stückchen besser.

DER REST VOM FEST

Wow! Die letzten Monate haben wir uns noch beschwert, dass immer weniger Spiele für die VC erscheinen. In den letzten vier Wochen legte Nintendo aber ordentlich zu. Bei so vielen hochkarätigen Titeln hätten wir am liebsten (fast) alle etwas umfangreicher vorgestellt. Stattdessen müssen wir wieder den Rest-vom-Fest-Kasten auspacken, um wirklich alles unterzubringen. Wie etwa *Pulseman* (Mega Drive, 1994, 900 Wii-Punkte), ein Spiel, das wir ehrlich gesagt selber gar nicht kannten. Hierbei handelt es sich um eine Mischung aus *Mega Man* und *Sonic The Hedgehog*, geschaffen von den *Pokémon*-Erfindern. Die hatten's damals schon drauf und legten ein astreines Jump & Run hin. Ebenfalls hüpfen und rennen müsst ihr in *Kirby's Dream Land 3* (SNES, 1998, 900 Wii-Punkte), hier geht es aber weitaus gemächlicher zu als im eher actionorientierten *Pulseman*. Dafür erinnert das Kirby-Abenteuer mit seinen Pastellfarben an *Yoshi's Island*. Augenweide! Ein wenig verwunderlich ist es ja schon, dass diese beiden Titel nicht als Klassiker zählen, ein Titel wie *Altered Beast* (Arcade, 1988, 900 Wii-Punkte) aber sofort Erinnerungen weckt. Dabei ist selbst die jetzt erschienene Arcade-Version nicht mehr allzu ansehnlich und das Gameplay auch nicht gerade der Brüller. Interessant für Nostalgiker. Wer lieber ballert als prügelt und neben dem herausragenden *Musha* noch einen weiteren Shooter sucht, greift diesen Monat zu *Detana!! Twinbee* (PC-Engine, 1992, 700 Wii-Punkte). Das funktioniert genauso wie andere *Twinbee*-Shooter auch: Power-ups erscheinen in Form von Glocken, die bei Beschuss die Farbe wechseln und euch so verschiedene Goodies eröffnen. Ein schöner Kniff, der die Serie, zusammen mit der quietschbunten Optik, von anderen Genrevertretern abhebt. Aber Schluss jetzt mit Geballer und Geprügel. In *Zoda's Revenge: Star Tropics 2* (NES, 1994, 600 Wii-Punkte) geht's friedlicher zu. In der Rolle des Helden Mike müsst ihr den Alien-Fürsten Zoda aufhalten, der die Macht der Tetris-Steine (!) an sich reißen will. Das funktioniert in Form eines klassischen Action-Adventures aus der Vogelperspektive und macht richtig Laune. Wem aber selbst das noch zu viel Action ist, der sollte sich an *Sim Earth* (PC-Engine, 1993, 800 Wii-Punkte) versuchen, der wahrscheinlich gemächlichsten Simulation, die es im VC-Katalog zu finden gibt. Anstatt wie etwa bei *Sim City* eine Stadt zu managen, müsst ihr euch hier um einen ganzen Planeten kümmern. Das ist wie gesagt extrem langatmig und erfordert aufgrund der Komplexität viel Einarbeitungszeit, Hardcore-Simulationsfans werden aber sicher Gefallen an dieser „Edutainment"-Software finden.Bei all diesen Hochkarätern gibt es aber leider auch einen Totalausfall zu verzeichnen. *Smash Table Tennis* (NES, 1987, 600 Wii-Punkte) ist langsam und öde. Das braucht insbesondere in Anbetracht der WiiPlay-Spielesammlung kein Mensch.

RETRO 2.0

Jeden Monat präsentieren wir euch an dieser Stelle Kurioses, Wissenswertes oder einfach nur Unterhaltsames aus dem World Wide Web. Einzige Bedingung: es muss Retro-Flair besitzen. Passend zum in der Kolumne angesprochenen Musik-Phänomen präsentieren wir euch dieses Mal ein kleines Special unserer Lieblings-Chiptunes-DJs.

escapeHawaii | www.escapehawaii.com

escapeHawaii ist ein junger Musiker aus Hersbruck bei Nürnberg. Schon allein deswegen mögen wir den Kerl unglaublich gerne. Aber auch seine Musik spricht für sich. Bei Live-Auftritten stehen neben seinem Synthesizer immer auch das NES und der alte Game Boy (stilecht mit Licht und Lupe) parat. Auf Letzterem schreibt er mit dem Modul Little Sound DJ auch den Großteil seiner Songs. Einige davon könnt ihr euch auf seinem Myspace-Profil unter www.myspace.com/escapehawaiii (mit drei i!) reinziehen. Nach einigen EPs und Split-CDs erscheint demnächst übrigens endlich das erste „echte" Album.

Dubmood | http://dataairlines.net/

Der Musiker, der sich hinter dem Synonym Dubmood versteckt, ist ein junger Schwede, der heute in Marseille, Frankreich lebt und dort auf seinem Atari Musik schreibt. Neben einigen tanzbaren Chiptune-Stücken unterlegt Dubmood auch sehr gerne Hip-Hop-Songs mit seinem Gefiepse und entlockt ihnen so ganz neue Facetten – wie zum Beispiel bei Eminems „Without Me", das es in den fantastischen Mix von einem Gig im Cafe 44 in Stockholm geschafft hat. Reinhören könnt ihr auch hier auf Myspace unter www.myspace.com/dubmoodst.

OverClocked ReMix | www.ocremix.org

Die Jungs von OC (Overclocked) hatten wir zwar schon letzten Monat in diesem Kasten, aber inzwischen hat die Remix-Community wieder neues Material parat. Auf ihrer Website haben die Sound-Tüftler kürzlich satte 46 neu abgemischte Songs aus dem *Final Fantasy IV*-Soundtrack veröffentlicht.

Pterodactyl Squad | www.ptesquad.com

Auch das Pterodactyl Squad ist eine Remix-Community, die regelmäßig kostenlose Songs zur Verfügung stellt – im Alben-Format, inklusive schicker Cover! Neben etlichen eigenen Kompositionen haben die Mitglieder jüngst ein Weezer-Fanalbum veröffentlicht. 14 Songs der Indie-Band wurden mit Game Boy & Co. nachgespielt. Einige Stücke nutzen auch mehrere Soundchips, in anderen Tracks wiederum gibt es auch Gesang zu vernehmen. Insbesondere Weezer-Fans mit Retro-Neigung zu empfehlen.

PIXEL PANNE

CASTLEVANIA

Knoblauch ist gut gegen Vampire? Gut, dann bitte zweimal Döner mit scharf und allem, bitte!

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

TEXTURENSUPPE „Der Nebel wird natürlich nur aus atmosphärischen Gründen eingesetzt."

Was passiert, wenn man in einem Videospiel-Optionsmenü „Language: German" auswählt und mit A bestätigt? Für gewöhnlich wird man ein Menü zurückgeworfen und liest dann Textzeilen wie „Musik", „Steuerung" und „Bild" anstatt „Music", „Controls" und „Graphics". Ist das bei *Castlevania* fürs Nintendo 64 auch so? NEIN! Nach korrekter Spracheinstellung auf Deutsch landet man wieder in exakt demselben Menü, in dem man schon vorher war – und natürlich ist weiterhin alles in Englisch! Haben wir etwa was falsch gemacht? Blödsinn. Aber wir lassen uns davon nicht abbringen

PRÄZISION – NEIN DANKE! Die Sprungeinlagen sind mit einem Wort zu beschreiben: schlecht.

NICHT SCHON WIEDER ARBEITEN!

Wir vermiesen uns den Spaß an der Arbeit freiwillig, indem wir uns ab sofort mit einem belanglosen, schlecht designten Retro-Spiel beschäftigen. Den Anfang macht *Castlevania* – und damit Konamis mehr oder weniger erfolgloser Versuch, die Dracula-Saga dreidimensional zu verpacken. Es gab zwar einige Jahre später noch einen zweiten Teil, aber der basierte auf derselben Grafik-Engine und war dementsprechend schon technisch veraltet, noch ehe er erschien. Und jetzt Konsole an und Feuer frei für die Pixel-Panne des Monats!

und klinken uns – unwissend darüber, in welcher Sprache die Bildschirmtexte im eigentlichen Spiel sind – ins Abenteuer. Voilà … Willkommen in der Nebelsuppe des Grauens – oder anders formuliert: Hallo, *Castlevania*!

DRACULA WÜRDE DAS NICHT SPIELEN

Das Spiel, das im Mai 1999 in Europa erschien, sieht tatsächlich so aus, als sei es bereits Mitte der Neunziger programmiert worden. Diese Vermutung ist auch naheliegend, denn das Rumble Pak wird nicht unterstützt – ein deutliches Indiz für den unausgereiften Entstehungszeitraum. Auch ums Abspeichern muss sich der Spieler selbst kümmern: Ohne Memory Card ist der erspielte Fortschritt bald passé. Doch auch spielerisch wird nach heutigem Befinden eher vermilbtes Gameplay aus Draculas Rumpelkammer geboten: Im exklusiven N64-*Castlevania* spielt ihr nicht etwa einen Protagonisten aus dem Belmont-Clan, sondern allenfalls C-Prominenz, die selbst für einen Auftritt bei Oli Geissens *Ultimativer Chart-Show* zu unbekannt wäre: Reinhardt und Carrie. Nie gehört? Macht nichts, die muss man sich nicht merken. Während die gute Carrie mit zwei ringartigen Schellen um sich schlägt, ist Reinhardts Waffe die klassische Peitsche. Ob ihn dieses Item dazu befähigt, im nächsten *Mein Pferd und ich*-Teil die Hauptrolle als Reiter zu übernehmen, entzieht sich unserer Kenntnis. Was wir euch aber definitiv zusichern können: Die Sprungeinlagen im N64-Schocker sind M-I-E-S! Um etwa an einen vermaledeiten Hebel (!) zu gelangen, müssen wir – auf einer winzigen Plattform stehend – den Analogstick gaaaanz sachte in Richtung Abgrund bewegen. So geht's runter zur nächsten Platte. Das Ganze wiederholt sich etwa siebenmal. Drückt man den Stick aber zu weit nach vorne oder vergisst man die Tatsache, dass ein Sprung einen ungewollten Hüpfer ins Aus nach sich ziehen kann, heißt es Game over. Ach so: „Ins Aus" bedeutet übrigens „ins Wasser", denn schwimmen können Reinhardt und Carrie natürlich nicht. Stümper! Irgendwann haben wir's geschafft: Wir legen den Schalter um und dürfen den Weg anschließend wieder zurücklaufen – jetzt allerdings auf der gegenüberliegenden Seite und von unten nach oben. Das ist Leveldesign Marke *Castlevania*! Und natürlich bewirkt der soeben aktivierte Hebel, dass an anderer Stelle im Level ein weiterer Schalter freigelegt wird, den wir abermals betätigen müssen. Schnauze voll!

WOLLEN DIE UNS VER*****EN?

Preisfrage: Was ist ein „Posten laden"? Wir haben in unserer Redaktion herumgefragt und nur eine Antwort erhalten. Die lautete aber „Machen wir Mittag?" und hat sich damit prompt disqualifiziert. Wir lösen die Frage auf: Die Bezeichnung deklariert einen in *Castlevania* eingesammelten Gegenstand. Auch die Textbox „Roter Kristall(S)" (natürlich ohne Leerzeichen) gab uns Rätsel auf. Als wir aber irgendwann einen „Grünen Kristall(L)" einsackten, war die Sache klar: Es handelt sich um jeweils kleine und große Items. Die Buchstaben S und L kommen also vom englischen „small" beziehungsweise „large". Hatten die Übersetzer beim Lokalisieren dieser Zeilen also Brückentag oder fünf Bier intus? Wir wollen es lieber nicht wissen. Weitere laienhafte Lokalisierungsfehler küren wir im Extrakasten. Uns bleibt am Ende nur eines festzuhalten: *Castlevania* war Konamis allererstes 3D-Spiel überhaupt und als solches ist die N64-Dracula-Action gar nicht mal schlecht. Aber so richtig in Wallung lässt uns das Spiel auch nicht geraten. Die Spannung fehlt in weiten Teilen, der geniale Soundtrack der 2D-Teile ist einem emotionslosen Hintergrund-Gebrummel gewichen und die Kameraführung wirkt, als hätte der Grafik-Praktikant gerade Mittag gemacht. Was technisch los ist, zeigen die Screenshots deutlich. Und jetzt bitte Posten laden!

1

2

3

SCHRITT 1 Im Menü wählen wir deutsche Sprache aus. Wir bestätigen mit A.

SCHRITT 2 Was ist da los? Haben wir etwas falsch gemacht? Nein!

SCHRITT 3 Erst beim Eintritt ins Spiel werden deutsche Texte angezeigt. Und sie sind n-i-c-h-t gut! Man beachte auch die miese Kamera im unteren Bild.

CASTLEVANIA-DEUTSCH

„Die Translation von Castlevania ist gering." So würden die Castlevania-Übersetzer diesen Extrakasten jedenfalls betiteln. Wir küren die Top 3 der übelsten Lokalisierungsfehler!

PLATZ 3: „Rost beef"
Zugegeben, das Wort existiert laut Duden auch im Deutschen und ist hinlänglich bekannt. Aber klingt „Rinderbraten" nicht gleich viel schmackhafter, lieber Übersetzer?

PLATZ 2: „Abgehen"
Ein intelligenter, des Deutschen mächtiger Mensch würde auch sagen: Beenden. Dazu muss man eigentlich kein Gripsbolzen sein, um das zu wissen. Castlevania weiß es nicht.

PLATZ 1: Posten laden
Wortherkunft unbekannt. Im Spiel wird mit „Posten laden" jedenfalls ein aufgesammeltes Item bezeichnet. Die englische Variante lautet „Power Up". Völlig gaga!

HER DAMIT, BITTE!

Für die nächste N-ZONE sind wir auf der Suche nach dem NES-Humbug *Where's Waldo?*, alternativ geht auch *The Great Waldo Search*. Wer das Spiel sein Eigen nennt und Christoph zum Verkauf anbieten möchte, schreibt ihm bitte an christoph.kraus@computec.de. Sein Einsatz beträgt 5 Euro, die er von seinem Privatvermögen opfert, um diese Rubrik zu füllen!

DIE 10 DÜMMSTEN NINTENDO-WERBESPOTS ALLER ZEITEN

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
N-ZONE

Fernsehen ist doof – das ist hinlänglich bekannt. Aber diese Nintendo-TV-Spots sind es genauso!

CONKER'S BAD FUR DAY 10

[Im Hintergrund stöhnt jemand, außerdem sind deutliche Erbrech-Geräusche zu vernehmen. Vorne räkelt sich eine vollbusige, mit rotem Schlüpfer bekleidete Schönheit lasziv auf dem Sofa. Das Schlafzimmer, in dem sie sich befindet, ist schmutzig und verströmt den Anschein eines heftigen Gelages. Das Mädel telefoniert, erzählt von einer Party, die letzte Nacht stattfand und holt eine Walnuss-Schale aus ihrem Dekolleté hervor. Die Perspektive schwenkt ins Badezimmer um. Dort lauert ein Eichhörnchen an der Türschwelle … und erbricht sich abermals, begleitet von einem Furz. Am Ende wackelt die ganze Bude – weil Conker gekrault wird!]

N-ZONE MEINT: Schlüpfriger geht's nimmer! Dieser Werbespot steht allerdings außer Konkurrenz zu den übrigen, die auf dieser Seite abgedruckt sind. Denn er lief nur in den USA. Zu Recht?

DIE SCHLÜMPFE 9

Sprecher: „Hey, ihr Schlümpfe, wisst ihr schon das Neueste?"
Papa Schlumpf: „Schlumpf schon los!"
Sprecher: „Euch gibt es jetzt exklusiv als Nintendo-Spiel."
Schlumpf: „Was? Das muss ich sehen! Halloooo? Wo seid ihr? Das sind ja wir, im Dorf, im Wald, auf dem See, mit tollen Grafiken und schlumpfigem Soundtrack."
Sprecher: „Und das auf allen drei Systemen"
Schlumpf: „Schlumpfig!"
Sprecher: „Die Schlümpfe als Videospiel – Neu und nur bei Nintendo!"

N-ZONE MEINT: Zuerst die schlechte Nachricht: Die Schlümpfe kommen nächstes Jahr ins Kino. Jetzt die gute: Vorerst sind keine weiteren Schlumpf-Spiele für Nintendo-Konsolen geplant. Das erspart uns auch hoffentlich miese Wortkreationen wie „schlumpfig". Und ist es wirklich toll, wenn man in einem Werbespot hervorhebt, dass es die Schlümpfe „nur bei Nintendo" als Videospiel gibt? Da spielen wir lieber Sega oder Atari!

SUPER MARIO KART 8

Sprecher: „Brandheiß: Start frei für das heißeste Rennen der Welt, Super Mario Kart!"
Bowser: „Hey, Mario!"
Sprecher: „Pass auf, Schildkröte von hinten!"
Mario: [duckt seinen Kopf und stöhnt]
Sprecher: „Gut gemacht! Dann kämpfen Mario und Yoshi um die Spitze. Es wird gedrängelt, geschoben und …" [Yoshi wird von einem Wummp-Block zermatscht.] „Das war's für Yoshi! Jetzt greift die Prinzessin und Donkey Kong an. Der Super-Rennspaß mit Marios Freunden. Steig ein, nimm die Herausforderung an. Super Mario Kart – nur für Super Nintendo. Nintendo – I want it all!"

N-ZONE MEINT: Die Fernsehwerbung für *Super Mario Kart* ist unspektakulär, fällt aber aufgrund ihres dynamischen Sprechertextes auf. Aber wer bitteschön hat die Grammatik außer Kraft gesetzt? Wario, der überhaupt nicht als Fahrer dabei ist? Der blaue Wummp aus dem Mushroom Cup? Der grüne Koopa-Panzer? Die Formulierung „Jetzt greift die Prinzessin und Donkey Kong an." ist jedenfalls nicht korrekt. Das Verb richtig konjugieren, bitte! Danke.

SUPER NINTENDO 7

Sprecher: „Bleib cool, konzentriere dich, denn die Zukunft beginnt JETZT mit Super-Nintendo-16-Bit-Power und immer neuen unschlagbaren Superspielen. 3D-Grafik, 360-Grad-Turns, 32.000 Farben. Nie zuvor waren die Effekte verblüffender, die Spieler heißer, die Gegner gefährlicher. Bist du gut genug für Super Nintendo? Dann hol's dir! Nintendo. I want it all!"

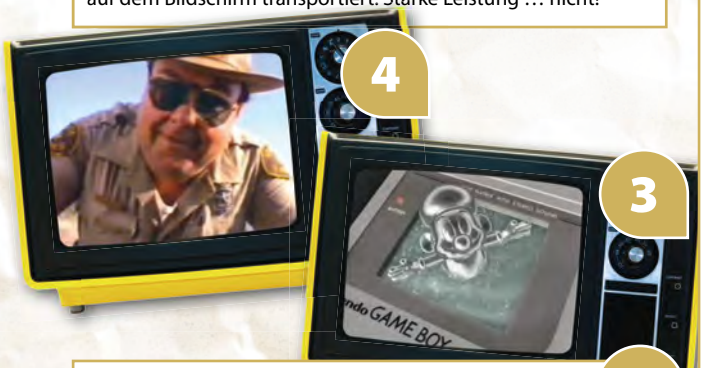
N-ZONE MEINT: Was bitteschön sind eigentlich 360-Grad-Turns? Dass ich meinen zweidimensionalen, nach rechts laufenden Spiel-Charakter jederzeit in die entgegengesetzte Richtung lenken kann – also nach links? Ein tolles Verkaufsargument! Und wie ist „3D-Grafik" zu verstehen? Dass ich in Nigel Mansell's World Championship Racing geradeaus, also in Richtung Horizont, fahren darf? Toll. Das will ich spielen! Da folge ich doch glatt dem Aufruf des Sprechers, wenn er mich auffordert „Hol's dir!" – Nintendo. Denn ich will alles!

MARIO PAINT

6

Sprecher: „Brandneu: Mario Paint, das Super-Nintendo-Spielset mit einer richtigen Computermaus. Jetzt kommt deine Fantasie voll ins Spiel. Damit wirst du zum Künstler und malst deine eigenen Kunstwerke. Mit Mario Paint drehst du Trickfilme wie ein Profi. Doch damit nicht genug: Du kannst sogar deine eigene Musik komponieren und alles auf Video festhalten. Nur für Super Nintendo. Mario Paint, komplett mit der tollen Computermaus. Nintendo. I want it all!"

N-ZONE MEINT: Machen wir mal halblang: Mit *Mario Paint* wird man zum Künstler? Blödsinn! Man dreht Trickfilme wie ein Profi? Ja, genau, acht Animationen für ein Halleluja! Und man kann eigene Musik komponieren? Pfff … Suuuper! Das war schon damals so witzig wie eine Runde FIFA Fußpilz 1997. Und die Fernsehwerbung hat den nicht vorhandenen Charme adäquat auf dem Bildschirm transportiert. Starke Leistung … nicht!



STUNT RACE FX

4

Ruppiger Polizist mit gelben Zähnen: „Mal sehen… Zweihundert in 'ner geschlossenen Ortschaft.
[Rock-Musik, unterlegt von Spielszenen]
Ruppiger Polizist mit gelben Zähnen: „Drei Autos gerammt, …"
[Rock-Musik, unterlegt von Spielszenen]
Ruppiger Polizist mit gelben Zähnen: „Ist das deine Kiste? Fahrerflucht, kein TÜV und du hast den Blinker nicht benutzt." [zückt einen Kugelschreiber und drückt die Mine heraus] „Ich fürchte, das hat Folgen für dich, mein Sohn."
Sprecher: „Stunt Race FX – mit dem neuen Super-FX-Chip, fünf verschiedenen Autos, Splitscreen, für zwei Spieler, vier Spielmodi. Das absolut verrückte Autorennen!"
Ruppiger Polizist mit gelben Zähnen: [hustet – und klingt dabei so, als wäre es sein letzter Huster.]

N-ZONE MEINT: Total beknackt, aber ebenso kultig. Diese Werbung war schon vor mehr als zehn Jahren genial – und sie ist es noch heute. Der Schauspieler vermittelt exzellentes B-Movie-Flair und erinnerte uns sogar ein wenig an Bud Spencer. Nur hat der nicht so gelbe Zähne …

WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3

5

Wario: „Wario, du bist Wario! Du badest in Gold und kämpfst gegen böse Piraten. Und dann verwandelst du dich in einen Jet oder spuckst Feuer. Denn du bist der böse Wario!"
Sprecher: „Wario Land in Super Mario Land 3 – neu für den Game Boy!"
Mario: „Das macht sogar mir Spaß!"

N-ZONE MEINT: Die deutsche Synchronstimme von Arthur aus *King of Queens* (oder eine, die ihm SEHR ähnlich ist) spricht Wario – fett! Aber was hat Nintendo eigentlich geritten, für Mario einen Sprecher einzusetzen, der eher nach Bugs Bunny oder Wayne Carpendale klingt? So was würde es heute nicht mehr geben, bei all den Nintendo-Kontrollinstanzen. Doch gerade wegen dieser künstlerischen Narrenfreiheit waren die Neunziger so cool. Punkt. Aus.

SUPER GAME BOY

3

Sprecher: „Die Sensation des Jahren: Jetzt gibt es die Verbindung zwischen der Welt des Game Boy und der Welt des Super Nintendo! Super Game Boy. Du hast schon ein paar Game-Boy-Spiele? Jetzt kannst du sie alle auch auf dem Super Nintendo spielen. Mit dem Super Game Boy – in Farbe, mit Stereo-Sound und auf dem großen TV-Bildschirm. Spiel deine GB-Spiele auf dem Super Nintendo. Super Game Boy macht einfach mehr Spaß. Nintendo. Have more fun."

N-ZONE MEINT: Ist euch aufgefallen, dass der oben abgedruckte Sprechertext praktisch immer dasselbe aussagt? Auf der Promo-Videokassette zu *Donkey Kong Country* ist sogar ein erweitertes Werbevideo zum Super Game Boy zu finden. Das nudelt in exakt acht Minuten Lauflänge (!) folgende Fakten herunter:
1. Es gibt jetzt ein Gerät namens Super Game Boy.
2. Damit kann man Game-Boy-Spiele auf dem großen Fernseher abspielen.
3. Es gibt neun sogenannte Spielspaß-Rahmen.
Weil der Spot aber normalerweise nach 21 Sekunden vorbei wäre, werden all diese Informationen 84 Mal wiederholt. Glaubt uns, die Recherche zu dieser Reportage war KEIN Spaß!

NES SUPER SET

2

Schlechte Schauspielerin: „Na, was ist?"
Schlechter Schauspieler: „Wir haben es!"
Schlechte Schauspielerin: „Was?"
Schlechter Schauspieler: „Den Prototypen vom neuen Nintendo-Super-Set!"
Glatzkopf: „Ja, mit drei Wahnsinnsspielen. Hier, Tetris! Und Super Mario Bros. Und Nintendo World Cup!"
Schlechter Schauspieler: „Super! Super! Klasse Live-Action für vier Spieler!"
Glatzkopf: „Höhö! Dann muss Nintendo vierzehn Millionen ausspucken!"
Schlechte Schauspielerin: „Das gibt's doch schon überall zu kaufen."
Sprecher: „Ja, das neue Nintendo-Super-Set. Die Actionwelt von Nintendo."

N-ZONE MEINT: Vorsicht, Laienschauspieler! Lieber sehen wir uns dreißig Folgen *Lindenstraße* an, gefolgt von achtundfünfzig Episoden *Anna und die Liebe*, als diesen Mist noch ein einziges Mal abzuspulen. Das NES-Super-Set war ein dickes Ding, daran gibt's nichts zu rütteln, aber die passende TV-Werbung ist der blanke Hass! Billiger als diese Werbung ist nur Aldi.

ZELDA: A LINK TO THE PAST

1

Mieser Rapper: „Super Nintendos neuester Hit heißt Zelda und der reißt mächtig mit. Abenteuer, Action, schwarze Magie, Drachen und Monster und Fantasy. Tauch' ein in diese Zauberwelt und kämpf wie Link, der Superheld! Rette die Prinzessin aus teuflischen Klauen, dazu musst du dem Drachen die Rübe abhauen. Doch kaum denkst du, du bist am Ziel, macht ein Gruselreptil dich wieder mobil. Also zeig, was du kannst, steh deinen Mann, denn Zelda törnt dich tierisch an."
Sprecher: „Zelda und die unschlagbaren Welthits – nur für Super Nintendo. Nintendo."
Schlechter Sänger: „I want it all."

N-ZONE MEINT: Glückwunsch! Dieses Musikvideo ist peinlicher als Zlatko „Ich bin Big Brother höchstpersönlich!" beim Eurovision Song Contest. Von Amateuren verfasste Raps sind immer schlecht, da nützt auch der beste Sänger nichts. Ach so, im TV-Spot ist ja überhaupt kein guter Sänger zu hören? Na dann, auch egal. Diesen Werbespot wollen wir nicht mehr in unserer Erinnerung behalten. Er gehört eingesargt, fachgemäß verplombt und in Ganondorfs Rumpelkammer eingesperrt. So lange, bis wir ihn wieder sehen und hören möchten. Also nie.

PIXEL-STARS HAUTNAH:
DIE RETRO-MiiS

TEXT
Christoph Kraus
LAYOUT
David Mola
BILDER
Nintendo, N-ZONE

Virtuelle Ebenbilder gab es schon lange Zeit vor der Wii. Wir zeigen euch die Vorgänger der Miis!

DAS ERSTE Mii

Zugegeben: Das nebenstehende Bild ähnelt mehr einem PC-Programm zur Verwaltung von Apotheker-Bedarf als einem Nintendo-Spiel. Allerdings seht ihr hier den Prototypen des Mii-Kanals, wie wir ihn heute kennen. Das Ganze lief auf dem Famicom Disk System, also dem Disketten-Laufwerk des japanischen Nintendo Entertainment Systems. Die Menüstruktur war zwar arg simpel gehalten, aber funktionell gab es kaum etwas zu bemängeln: Ob Kopfform, Augen, Nase oder Mund – die meisten Mii-Parameter ließen sich schon damals bestimmen. Nur ein Manko hatte der NES-„Mii-Kanal": Es ließ sich kaum etwas damit anstellen. Zwar war es ganz lustig, mit den selbsterstellten Figuren herumzuexperimentieren, aber der Sinn war doch sehr beschränkt. Es gab zwar eine Zusatzdiskette, mit der man die Gesichter animieren konnte, aber der Weisheit letzter Schluss war das nicht. Vermutlich war gerade die Sinnlosigkeit des Editors – in Verbindung mit den wenigen ans Satellitennetz angeschlossenen Haushalten – der Grund, weshalb sich die sperrige Zusatz-Hardware nie richtig durchsetzen konnte.

DAS BÜHNEN-DEBÜT

Das neue Jahrtausend war angebrochen – und endlich hatte Shigeru Miyamoto eine Idee, wie man selbsterstellte Figuren sinnvoll in Videospielen einsetzen könnte. Das Ergebnis hieß *Stage Debut* und war für den GameCube geplant. Auf der E3 wurde die scheinbar clevere Software sogar öffentlich vorgestellt: Mittels GameEye, dem geistigen Nachfolger der Game Boy Camera, sowie dem Game-Boy-Advance-Linkkabel fotografierte man Gesichter ab und konnte dann in *Stage Debut* lustige Spielfilme inszenieren. Beispielsweise sah man sich selbst auf einer Show-Bühne mit den *Pikmin*- und den *Animal Crossing*-Figuren herumtanzen. In einem anderen Abschnitt saß man in einer Schule und durfte sich beim Lernen zusehen. Miyamoto glaubte, dass jetzt endlich der Durchbruch geschaffen war und jeder von der Idee begeistert sein würde. Doch Fehlanzeige! Immer noch fehlte der eigentliche Kern, nämlich das Spiel an sich. Außerdem war der Spaßfaktor nicht allzu hoch. Die Idee für *Stage Debut* war somit wieder verworfen, ebenso das GameEye für den Game Boy Advance.

TANZ DEN YAMAUCHI!

Nachdem es einige Jahre ruhig geworden war, was personalisierte Figuren in Videospielen betraf, stand der nächste Versuch, einen Mii-ähnlichen Baukasten zu bieten, erst wieder Ende der Neunziger auf dem Programm: *Mario Artist* war ein Grafikprogramm fürs N64-Zusatzlaufwerk 64DD, in dem man eigene Figuren kreieren und mit beliebigen Kleidungsstücken schmücken durfte. Immer noch erinnert die Struktur des Editors stark an das Famicom-Disk-System-Programm von anno dazumal. Doch mit variablen Hosenfarben, ausgefalleneren Outfits wie Handschuhen, Winterstiefeln oder kariert-gemusterten Holzfällerhemden war der Umfang viel größer. Dass die Figuren diesmal animiert waren und aus richtigen Polygonen bestanden (nicht nur aus flachen Pixeln), half aber trotzdem nichts: Der Verwendungszweck der erschaffenen Charaktere war weiterhin sehr beschränkt. Wer eine Kamera besaß, konnte immerhin mittels mitgelieferten Video-Adapters sein eigenes Foto fotografieren und ins Spiel bringen. Aber selbst dieser Kniff trieb den Spielspaß nicht in ungeahnte Höhen, denn mehr als ein paar kurze Minispiele waren nicht drin. Das reichte vielleicht für zwei, drei spaßige Nachmittage, doch die Motivation, Figuren zu erstellen und damit herumzualbern, flachte rasch ab. Wie *Mario Artist* aussieht, zeigen diese beiden Screenshots mit Nintendos Ex-Japan-Präsident Hiroshi Yamauchi sowie Mario-Schöpfer Shigeru Miyamoto.

DIESE HOSEN WILL ICH AUCH!

Shuzo Matsuoka ist in Japan ungefähr so populär wie hierzulande Boris Becker (nur dass er die TV-Rechte seiner Hochzeit nicht an einen Privatsender verkauft hat). Und Sanma Akashiya ist in Nintendos Heimatland ein ähnlich großer Entertainer wie es hierzulande Rudi Carrell war. Beide haben gemeinsam, dass sie im Rahmen einer Werbeaktion im März 2007 als Mii verteilt wurden. Wer seine Wii mit dem Internet verbunden und WiiConnect24 aktiviert hatte, der freute sich eines Morgens über die Neuzugänge im Mii-Kanal. Das Besondere kommt aber erst noch: Die beiden Miis tragen goldene Hosen! Wir sind baff!

MiiCHAEL JACKSON, DER KING OF POP

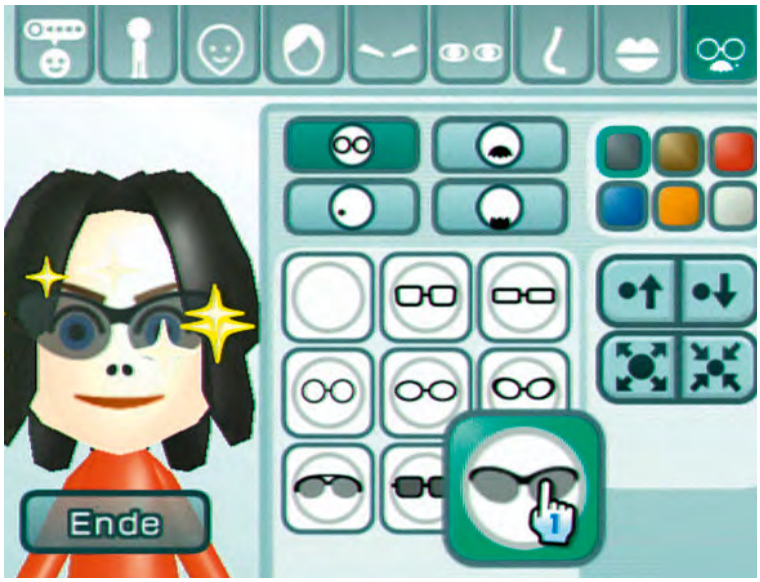
Am 27. Juni 2009 verstarb im Alter von gerade mal 50 Jahren einer der prägendsten Musiker des zwanzigsten Jahrhunderts, Michael Jackson. Wir würdigen den King of Pop, indem wir euch Schritt für Schritt verraten, wie ihr ihn als Mii nachbaut. Die Anleitung ist auch als Bonusthema auf unserer aktuellen DVD zu finden. Die Angaben beziehen sich übrigens auf die Symbole im Mii-Kanal (von links nach rechts):
Kopf 5, Haar 3 (Seite 3, schwarz), Braue 6, Auge 2 (braun), Nase 3, Mund 6, Brille 9

Und wer die N-ZONE-Redaktion als Mii kreieren möchte, wählt dies hier aus:

Thomas: Kopf 5 (schwarz), Haar 12 (Seite 2), Braue 1, Augen 11 (Seite 4, blau), Nase 1, Mund 7 (Seite 2)

Christoph: Kopf 1, Haar 2 (Seite 2, schwarz), Braue 2, Auge 2 (Seite 4), Nase 5, Mund 7 (Seite 2)

Sebastian: Kopf 2, Haar 12 (Seite 2, braun), Braue 6, Auge 5 (grau), Nase 5, Mund 5, Leberfleck auf Wange



DSii-KANAL?

Ja, wir alle wissen, dass man ein Mii jetzt auch auf dem Nintendo DS erstellen kann: *Laufrhythmus DS* ist das erste Spiel, das dies ermöglicht. Aber ursprünglich hatte Nintendo wohl geplant, den Mii-Kanal auch auf dem DS zu eröffnen. Das jedenfalls beweisen Standbilder, die Nintendo im Rahmen einer Entwicklerkonferenz zeigte. Verschiedene Brillenformen – runde, eckige, ovale, abgedunkelte – sowie anpassbare Farben für die Gläser hinken dem Mii-Kanal, wie ihn die Wii bietet, nicht hinterher. Laut Shigeru Miyamotos Auskunft wurde die Idee zum DS-Baukasten (siehe oberes Bild) übrigens zu der Zeit geboren, als auch der (unten abgebildete) Wii-Editor entwickelt wurde, der aber nur schleppende Entwicklungsfortschritte machte. Der springende Punkt für die Entwickler war jedoch, was es für den Spieler bringen sollte, einen Charakter nach eigenen Wünschen zu erschaffen. Das weckt Parallelen zum *Mario Artist*-Programm, wo der Nutzlos-Faktor auch schon diskutiert wurde. Am Schluss kam der Lösungsansatz übrigens von niemand Geringerem als Nintendo-Boss Satoru Iwata: „Übernehmt doch einfach den DS-Editor für die Wii!" – Da der Mii-Kanal dann direkt ins Hauptmenü der Konsole eingebunden wurde, hatten fortan alle Spiele Zugriff auf die selbstkreierten Figuren. Vielleicht ist dies gerade das Erfolgsrezept von *Wii Sports*, *Wii Fit* und Co.?

MY SIMS RACING

Wii So pimpt ihr euer Auto!

Ihr habt keine Lust mehr auf euer Standard-Gefährt in der kurzweiligen Fun-Raserei? Kein Problem mit den drei Cheats, die wir für euch aufgetrieben haben! Zum Eingabeschirm gelangt ihr, indem ihr im Hauptmenü den Punkt „Extra" und dann „Cheats" auswählt. Dort gebt ihr ganz einfach die nachfolgenden Codes ein. Die richtige Eingabe der Cheats wird durch eine Meldung bestätigt. Jetzt lohnt sich der Gang in die virtuelle Garage, denn dort warten eine Menge cooler Tuningteile und Extras auf euch. Viel Spaß beim Racen!

Code	Extra
36mj5v	Hoistein (Motorhaubenverzierung)
k4c2sn	Mega-Spoiler
z74hsv	Schmetterlingsmotiv auf den Reifen

LEGO STRATEGIE

DS Extras freischalten

Auch im neuesten Lego-Titel kann natürlich wieder fleißig geschummelt werden. Mit unseren Tipps schaltet ihr Spielfiguren und andere Extras frei, die euch das Strategiespektakel enorm erleichtern werden. Die nachfolgenden Cheats gebt ihr im „LEGO Shop" unter den Punkt „Cheat Codes" ein und erhaltet daraufhin euer gewünschtes Extra.

Code	Extra
BGQOYRT	Doppelte Anzahl an Lego-Steinen
QMSLPOE	Schnelle Erstellung freischalten
UGDRSQP	Insulaner freischalten
SHWSDGU	Ninja-Meister freischalten
ZVDNJSU	Weltall-Krimminen-Oberhaupt freischalten
XRCTVYB	Trollkönig freischalten

ONE PIECE – UNLIMITED CRUISE 1

Wii Geheime Charaktere

In *One Piece* könnt ihr Bossgegner, die ihr im Einzelspieler-Modus unter bestimmten Voraussetzungen geschlagen habt, für den Mehrspieler-Modus als spielbare Kämpfer freischalten. Der folgenden Tabelle entnehmt ihr, was genau ihr tun müsst, um die Bösewichte für den Mehrspieler-Modus freizuschalten. Viel Spaß beim Freikloppen eurer neuen Mehrspieler-Charaktere!

Charakter	Voraussetzung
Ao Kiji	Besiege Ao Kiji im Schwierigkeitsgrad Normal.
Gott Enel	Besiege Gott Enel im Schwierigkeitsgrad Normal.
Final Boss	Besiege Final Boss im Schwierigkeitsgrad Hard.
Don Krieg	Besiege Don Krieg im Schwierigkeitsgrad Normal.
Bartholomäus Bär/Kuma	Besiege Bär/Kuma im Schwierigkeitsgrad Hard.
Käpt'n Black	Besiege den Käpt'n im Schwierigkeitsgrad Normal.
Gecko Moria	Besiege Gecko im Schwierigkeitsgrad Normal.
Spandam	Besiege Spandam im Schwierigkeitsgrad Normal.
Wapol	Besiege Wapol im Schwierigkeitsgrad Normal.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

CURSED MOUNTAIN

FIFA 10

DRAGON QUEST IX

THEMA DES MONATS
Wii Sports Resort (Wii)
- Sportarten
- Mehrspieler-Spaß
- Wii Motion Plus

VORSCHAU
Cursed Mountain (Wii)
FIFA 10 (Wii)
Might & Magic:
- Clash of Heroes (DS)

Scribblenauts (DS)

TEST
Dragon Quest IX (Import) (DS)
Guitar Hero On Tour:
- Modern Hits (DS)

Guitar Hero: Greatest Hits (Wii)
Lego Strategie (DS)
Moon (DS)
Mushroom Men:
- Der Sporenkrieg (Wii)

Transformers: Die Rache (Wii)

SPECIAL
5-Minuten-Test-Terrine
Infinite Space (Anime Teil 1)
KS-Film-Trailer
Leserfilm:
- Pokémon Championship 2009

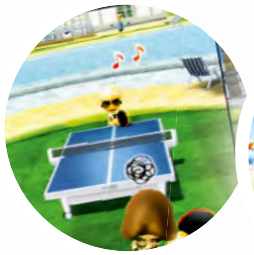
Might & Magic: Clash of Heroes
- (Entwicklertagebuch)

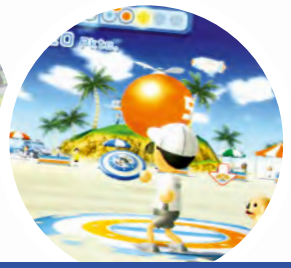
Red Steel 2 (Tutorial)
The Conduit (Entwicklerinterview)

TRAILER
Colin McRae DIRT 2
Guitar Hero 5
Iron Man 2
Mein Koch-Coach
Rabbids Go Home
Star Wars The Clone Wars:
- Republic Heroes

Super Monkey Ball: Step & Roll
Teenage Mutant Ninja Turtles
- Smash-Up

The Conduit





NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 09/2009

Wii SPORTS RESORT | CURSED MOUNTAIN | DRAGON QUEST IX | FIFA 10

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

Wii SPORTS RESORT

Noch mehr Fitness-Spaß mit Motion Plus Control?

Plus-Abonnenten finden hier das Cover unserer DVD zum Ausschneiden

DVD-COVER

Ihr bestimmt, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf Nintendo-Wii-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzt du oder willst du kaufen?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Microsoft Xbox	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Arcade	❑	❑	❑
Microsoft Xbox 360 Premium/Elite	❑	❑	❑
Sony PlayStation/PSone	❑	❑	❑
Sony PlayStation 2	❑	❑	❑
Sony PSP	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (40 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (60 GByte)	❑	❑	❑
Sony PlayStation 3 (80 GByte)	❑	❑	❑
Nintendo GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
Nintendo DS Lite	❑	❑	❑
Nintendo DSi	❑	❑	❑
Nintendo Wii	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Spiele und DVD-Filme gedenkst du in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	System	DVD-Filme

4. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Vorschau: Pokémon (Wii+DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dead Space: Extraction (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Sonic & Sega Allstar Racing (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Monado (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Monster Hunter (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA 10 (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Wii Sports Resort (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Cursed Mountain (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Transformers (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Moon (DS)	___	❑	❑	❑
Import-Test: Dragon Quest IX (DS)	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Reportage: Nintendos stille Helfer	___	❑	❑	❑

5. Wie nutzt du die N-ZONE-DVD?

❑ Kann sie leider nicht nutzen
❑ Verwende normalen DVD-Player
❑ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
❑ Spiele sie auf einer Konsole ab
❑ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

6. Welche Schulnote erhält die DVD?
Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____ Thema des Monats: _____
Vorschau: _____ Test: _____
Bonus: _____ Spiel-Trailer: _____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende DVD-Themen? Hättest du gern mehr, genauso viel oder weniger davon gesehen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Thema des Monats: Wii Sports Resort (Wii)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Scribblenauts (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Dragon Quest IX (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Might & Magic: Clash of Heroes (DS)	___	❑	❑	❑
Vorschau: Cursed Mountain (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Mushroom Men: Der Sporenkrieg (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero: Greatest Hits (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Transformers: Die Rache (Wii)	___	❑	❑	❑
Test: Guitar Hero On Tour: Modern Hits (DS)	___	❑	❑	❑
Test: Moon (DS)	___	❑	❑	❑
Bonus: 5-Minuten-Test-Terrine	___	❑	❑	❑

8. Was wünschst du dir am meisten als Extra in der N-ZONE?

❑ Ganz klar Poster!
❑ Extrahefte zu bestimmten Themen sind mir am liebsten.
❑ Ich bevorzuge nützliche Gimmicks, zum Beispiel ...

_____

9. Wie gefällt dir das N-ZONE-Layout?

❑ Endlich wurde der Look modernisiert. Gefällt mir richtig gut!
❑ Ich bin weniger zufrieden, das Layout geht aber gerade so in Ordnung.
❑ Mir gefällt die neue Aufmachung überhaupt nicht.
Das wünsche ich mir: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf die N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text ____ Layout ____ Titelseite ____ Gesamtnote ____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen ❑ Vorschauen ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Hardware & Zubehör ❑ Retro

13. Kaufst du die nächste N-ZONE? ❑ Ja ❑ Nein ❑ Bin Abonnent

14. Ich kaufe die N-ZONE etwa _____ Mal pro Jahr.

15. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

16. Was hat dir allgemein an der N-ZONE gefallen?

_____

17. Was hat dir an der N-ZONE weniger gefallen?

_____

18. Lesercharts: Welche drei Spiele für Wii und DS gefallen dir derzeit am besten? Du solltest sie bereits mehrmals gespielt haben!

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

19. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Spiele für Wii und DS wünschst du dir am meisten?

	Spiel	System
1.		
2.		
3.		

5 Nintendo-Wii-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern verlosen wir fünf Spiele für Nintendo Wii.

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen.

Name, Vorname: _____
Straße: _____
Wohnort: _____
Telefonnummer: _____

Schicke die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort: N-ZONE-Zeugnis 09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

DIE HIGHLIGHTS BEI VIDEOGAMES ZONE.de

DIE GAMESCOM LIVE

Was bringt Europas größte Leitmesse für Computer- und Videospiele? Eine ganze Menge. Die N-ZONE-Redaktion ist in Köln vor Ort und berichtet auf www.n-zone.de live über alle Neuheiten. Welche Spiele packt Nintendo aus? Wie fasst sich der DSi-Rivale, die PSP Go! von Sony, an? Und lässt Microsoft möglicherweise die Bombe platzen und zeigt das Projekt Natal, also die direkte Antwort auf das erfolgreiche Wii-Konzept? Bei uns lest ihr alle Fakten!

VOM KINOFILM ZUM SPIEL: DIE SCHLECHTESTEN VIDEOSPIELE-ADAPTIONEN

Man kennt es: Kaum wurde ein mutmaßlicher Kino-Blockbuster angekündigt, schon sichert sich ein Videospiele-Entwickler oder -Publisher die Rechte für eine Videospiel-Adaption. Doch meist bleiben die Versoftungen hinter der Qualität der Filmvorlage und damit auch hinter den Erwartungen der Käufer zurück. Wir präsentieren euch die verkorkstesten Adaptionen der letzten Jahre!
Suchbegriff: Kinofilm Spiel

NINTENDO UND DIE CORE-GAMER

Wir bieten euch heute die besten Super Mario-Browserspiele. Unsere Flash-Games-Auswahl ist natürlich völlig kostenlos und hilft ein wenig über die Mario-freie Zeit hinweg. Neben typischen Hüpfpassagen enthält unsere Mario-Flash-Game-Auswahl auch ein *Mario Tetris*, ein *Kugelwilli*-Spiel sowie ein *Mario Tower Defense*-Spiel. Gute Unterhaltung!
Suchbegriff: Flash-Games

MITMACHEN UND GEWINNEN!

CHARTS

Gewinnt drei Spiele nach Wahl:
Um an dieser Verlosung teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: Für die Most-Wanted-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneMW03" und wählt somit *Ghostbusters* zu eurem Most-Wanted-Titel Nr. 1). Für die Leser-Charts: Sendet uns eine SMS mit dem Kennwort „computec nzone Nummer eures Favoriten" (Beispiel: Schreibt „computec nzoneLC11", wenn *Advance Wars: Dark Conflict* euer absoluter Lieblingstitel ist).

GEWINNSPIELE

Teilnahme per SMS:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine SMS mit folgendem Text an unten stehende Nummer: „chance nzone+Gewinnspielnummer, Lösung (sofern notwendig), eure Adresse". Beispielsweise „chance nzone42, Mainzelmännchen, Max Mustermann, Musterstraße 123, 98765 Musterstadt".

Teilnahme per Postkarte:
Um an Gewinnspielen teilzunehmen, schickt eine Postkarte mit eurem Absender, der Gewinnspiel-Nummer und der Lösung (sofern gefordert) an:
N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 16. September 2009

MOST WANTED

01. New Super Mario Bros.	Wii
02. F1 2010	Wii
03. Ghostbusters	DS
04. Resident Evil: The Darkside C.	Wii
05. Silent Hill: Shattered Memories	Wii
06. Miami Crisis	DS
07. Tales of Symphonia	Wii
08. Super Mario Galaxy 2	Wii
09. Need for Speed Nitro	Wii
10. Endless Ocean 2	Wii
11. No More Heroes 2	Wii
12. Spectrobes: Der Ursprung	Wii
13. Metroid: Other M	Wii
14. DJ Hero	Wii
15. Kirby Super Star Ultra	DS
16. Mario & Luigi RPG 3	DS
17. Overlord Minions	DS
18. Wii Fit Plus	Wii
19. Golden Sun DS	DS
20. Guitar Hero 5	Wii
21. The Kore Gang	Wii
22. M&S Olympische Winterspiele	Wii
23. Cursed Mountain	Wii
24. Pikmin 3	Wii
25. Kingdom Hearts 358/2 Days	DS
26. Ghostbusters	Wii
27. Shaun White Snowboarding 2	Wii
28. Spyborgs	Wii
29. Line Attack Heroes	Wii
30. Sin & Punishment 2	Wii
31. TMNT: Smah-Up	Wii
32. Monado	Wii
33. Wii Sports Resort	Wii
34. Red Steel 2	Wii
35. The Grinder	Wii
36. One Piece: Unlimited Cruise 2	Wii
37. Monster Hunter Tri	Wii
38. Pokémon Gold/Silber	DS
39. Dragon Quest IX	DS
40. Tony Hawk: Ride	Wii

LESERCHARTS

01. Super Mario Galaxy	Wii
02. Punch-Out!!	Wii
03. Mario Kart Wii	Wii
04. Wii Sports	Wii
05. Wii Play	Wii
06. Zelda: Twilight Princess	Wii
07. Super Smash Bros. Brawl	Wii
08. Mario Strikers Charged	Wii
09. Anno - Erschaffe eine neue Welt	Wii
10. Sonic Chronicles	DS
11. Advance Wars: Dark Conflict	DS
12. Rayman Raving Rabbids TV …	Wii
13. Mario & Sonic bei den Olymp. …	Wii
14. Another Code R	Wii
15. Fire Emblem: Goddess of D.	Wii
16. Spectrobes 2	DS
17. Mario Kart DS	DS
18. Need for Speed Undercover	Wii
19. Wii Fit	Wii
20. Guitar Hero Metallica	Wii
21. The Conduit	Wii
22. Metroid Prime 3	Wii
23. Metroid Prime Hunters	DS
24. Animal Crossing: Let's Go …	Wii
25. New Super Mario Bros.	DS
26. Indiana Jones und der …	Wii
27. Guitar Hero World Tour	Wii
28. Lock's Quest	DS
29. Nintendogs	DS
30. The World Ends With You	DS
31The Conduit	Wii
32. Wario Land: The Shake Dim.	Wii
33. Super Mario 64 DS	DS
34. Assassin's Creed	DS
35. FIFA 09	Wii
36. New Int. Track & Field	DS
37. Okami	Wii
38. Lego Indiana Jones	Wii
39. Dragon Quest Monsters: J.	DS
40. Harvest Moon: Magical M.	Wii

D: 33 339; € 0,50/SMS alle Netze (inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS) ; Teilnahme nur aus Deutschland möglich

N-ZONE

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Stefanie Schetter (Ltg. DVD), Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe David Martin, Christian Schönlein, Florian Hamburger, Pascal Hartmann, Lukas Löhr, Sandra Friedrichs, Matti Sandqvist
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt, Claudia Brose
Community Manager Marc Brehme
Layout David Mola (Ltg.), Arne Söntgerath
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Armando Murolo, Daniel Kunoth, Irina Hutzler, Michael Neubig, Jasmin Sen, Michael Schraut, Christine Alt
Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seiffert, Basak Uyan
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Rene Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung Print:
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1
64295 Darmstadt
Telefon: +49 (6151) / 5002-100
Fax: +49 (6151) / 5002-101
Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50 / Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,- / Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50 / Plus-Abonnement € 66,70

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS MEDIA SERVICES, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, Wii PLAYER, X3, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, GAMES AND MORE, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE, MAXIM
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM, PLAYBOY EXCLUSIVE, IN STYLE.

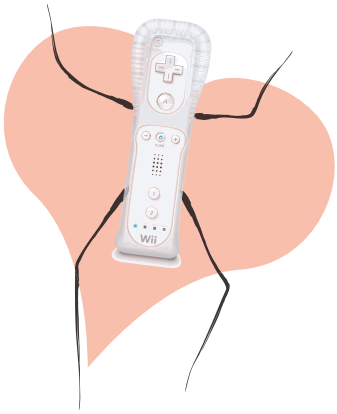
DIE KOLUMNE

Schlechte Laune? Diese Kolumne ist schuld!

Heute Morgen auf dem Weg zur Arbeit: Ich schlängele mich mit dem Fahrrad durch eine Menschenhorde, weiche allen Gumbas … äh … Passanten aus und schaffe es, ohne Kollision durch das Gewühl zu radeln. Plötzlich wird's laut! Eine auf den Bus wartende, wirr gekleidete Frau, die so aussieht, als würde sie gleich zum Sat.1-Talkshow-Casting aufbrechen, schreit mir hinterher: „Ey, mal schön aufpassen hier!" – Ich hatte sie wohl fast gerammt. Wohlgemerkt fast. Ich blicke mich um, entgegne ein knappes, aber bestimmtes „Entschuldigung" und bin kurz davor, weiterzustrampeln. Aber die Verbalattacke geht weiter: „Kann doch nicht angehen, das! Nächstes Mal besser aufpassäääään!" – Ja, ja, ist ja gut! Solche Begegnungen vermiesen einem den Tag, noch ehe er richtig beginnt. Aber wo wir schon beim Meckern sind, kommen hier noch weitere Dinge, die mich ähnlich nerven und die einfach gesagt werden müssen: Spielanleitungen in Schwarz-Weiß (aktuelles Beispiel: *The Conduit*). Hauptmenüs mit Schreibfehlern („Start Dücken" bei *Holy Magic Century*). Zu lange Spieletitel (*One Piece Unlimited Cruise 1: Der Schatz unter den Wellen* – hallo, geht's noch???). Retro-Games mit mieser Übersetzung („Posten laden" anstatt „Power-up" in *Castlevania 64*). Ladebalken, bei denen die letzten fünf Prozent so lange dauern wie die ersten 95. Entwickler-Interviews, in denen man immer wieder „Kein Kommentar" gesagt bekommt. Zwischensequenzen, in denen man nur kurz ausprobieren will, ob sie sich abbrechen lassen – und sich dann darüber ärgert, dass es funktioniert. Nachspiel-Kolumnen mit negativer Stimmung. So, Schluss jetzt. Bitte weiterblättern.

KURIOSES AUS DER VIDEOSPIELBRANCHE

Die Wii-FB rettet Leben. Ja, wirklich!



50.000 US-Dollar hat die American Hearts Association lockergemacht, um mit ihren Studenten ein Projekt zu realisieren, das maßgeblich auf die Wii-Fernbedienung setzt: Der richtige Einsatz eines Defibrillators zur Herzwiederbelebung soll ausgerechnet mit Nintendos Controller geschult werden! Der Haken an der Sache ist nur: Das sich in Entwicklung befindliche Programm entsteht für den PC, nicht für die Wii. Es sind also fundierte Hardware-Kenntnisse gefragt, ehe man die Wii-FB mit dem Computer synchronisieren kann. Ob das der Verbreitung der Software zuträglich ist, bezweifeln wir.

DAMALS

Der Zoom des Monats: Das stand vor fünf Jahren in der N-ZONE.

„Nintendo Revolution: Der Name ist Programm" – so war das Interview mit Bernd Fakesch in N-ZONE 10/04 betitelt. Der General Manager von Nintendo Deutschland sprach über den GameCube-Nachfolger (und verriet dabei natürlich exakt NICHTS), die NES-Classics-Serie und warum sich Drittthersteller-Spiele nicht gut verkaufen. Dabei wirken all die Beteuerungen, der GameCube läge deutlich vor Microsofts Xbox, im Zeitalter des Wii- und DS-Erfolgs eher unfreiwillig komisch. Heute stellt niemand mehr die klare Nummer 1 infrage: Seit drei Jahren führt Nintendo bereits im Heimkonsolenmarkt. Provokant formuliert: Vielleicht wäre es klug gewesen, schon das N64 in ein Wii-Gehäuse zu stecken und Bewegungserkennung zu integrieren.

WAS WIRD GESPIELT BEI …

JÖRG SCHINDLER

Jörg ist PR-Director bei der Zuxxez Entertainment AG im baden-württembergischen Karlsruhe. Und nicht erst dank der beiden aktuellen Wii- und DS-Projekte *Dementium* und *Mushroom Men*, die er betreut, ist Jörg ein großer Nintendo-Fan.

Was spielst du im Augenblick?
Mushroom Men: Der Sporenkrieg für Wii, *Dementium: Die Anstalt* für DS und *Doom 2* auf dem Game Boy Advance.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Die dunkle Seite der Macht … zumindest bei *Dementium* und *Doom 2* (GBA). Es ist faszinierend, wie viel Horror-Atmosphäre auf dem einen bzw. den zwei Minibildschirmen erzeugt werden kann. Während mich bei *Dementium* vor allem die tollen Licht- und Soundeffekte faszinieren, ist *Doom 2* für den Game Boy Advance ein echter Trip in die Vergangenheit. In den einzelnen Levels der Handheld-Version kenne ich mich sogar immer noch erschreckend gut aus.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Super Mario Bros. – Spielspaß ohne Ende
Okami – innovativ und künstlerisch anspruchsvoll
The Legend of Zelda – packendes Gameplay und gute Geschichte

Welche Wii- oder DS-Neuauflage wünschst du dir?
Da lass ich mich überraschen. Prinzipiell haben viele alte Klassiker das Potenzial, auch auf DS und Wii zu rocken. Ich hoffe auf reichlich Nachschub …

Welches Multiplayer-Game spielst du am liebsten?
Ich bin nicht so der Multiplayer-Fan. Wenn, dann kleine Wettkämpfe à la *Mario Kart*, *Trackmania* oder *Blobby Volley*.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Wusstet ihr, dass man mit Büchsenöffner-Kettensäge und Kronkorken-Morgenstern rotäugige Riesenkaninchen fangen kann? Nein! Kein Delirium, sondern der prägende Einfluss meiner aktuellen Wii-Spielerei …

FROSCH-HÜPFER Mit dem Arcade-Oldie Frogger begann Jörgs Leidenschaft für Videospiele. Der Hit von einst ist immer noch für eine Runde gut.

AUSGABE 10/09 AB 16.09.2009 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft üblicherweise ein bis zwei Tage früher.

REPORTAGE

GAMESCOM 2009

Unerwartete Neuankündigungen, Spieleeindrücke en masse und brandheiße Infos aus der Spielebranche: Darauf dürft ihr euch im Rahmen unserer GamesCom-2009-Berichterstattung in der nächsten Ausgabe der N-ZONE freuen!

Foto: Koelnmesse

VORSCHAU DS

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

In der nächsten Ausgabe fühlen wir dem neuen Rätsel-Abenteuer von Professor Layton gründlich auf den Zahn.

TEST Wii

METROID PRIME TRILOGY

Wir nehmen den Test der *Metroid*-Trilogie zum Anlass für ein großes Special über die beliebte Nintendo-Action-Reihe!

VORSCHAU Wii

DJ HERO

Wir dürfen uns hinter Mischpult und Plattenteller klemmen und erste Gehversuche mit dem potenziellen Mega-Hit machen!

LESEFUTTER FÜR KONSOLENFANS

Wii Player 08-11/09
Top-Themen: *Spectrobes: Der Ursprung*, Großes Super-Mario-Special, *Beach Fun Summer Challenge 2009*, Das neue Pokémon-Fieber u. v. m.

play³ 09/09
Top-Themen: *Batman: Arkham Asylum, Rage, Pro Evolution Soccer 2010, FIFA 10, Need for Speed: Shift, Assassin's Creed 2* u. v. m.

Games & More 09/09
Top-Themen: *Batman: Arkham Asylum, Ghostbusters, Call of Juarez: Bound in Blood, Divinity 2, Wii Sports Resort, Overlord II, Anno 1404* u. v. m.

Games Aktuell 08/09
Top-Themen: *Singularity, Wet, Max Payne 3, Pro Evolution Soccer 2010, Harry Potter und der Halbblutprinz, Divinity 2: Ego Draconis, Transformers: Die Rache,* u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen und Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen kurzfristig ändern.